

« Je suis accroupi dans un petit bateau qui traverse le lagon noir, glissé sous les filets suspendus aux mâts de bambou, comme sous une toile d'Araignée géante. »

Extrait de « Carnets d'Asie » Waj 1989



“Les forgerons Bamouns du Cameroun moulaient par le procédé de la cire perdue, de brillantes araignées métalliques, des Ngaames. Chez eux, en effet, l'araignée est liée au destin de l'homme, à ses joies et à ses souffrances. Le Ngaame (un des noms de la mygale) est aussi un devin. Dans d'autres ethnies africaines, l'araignée est créatrice cosmique et démiurge.”

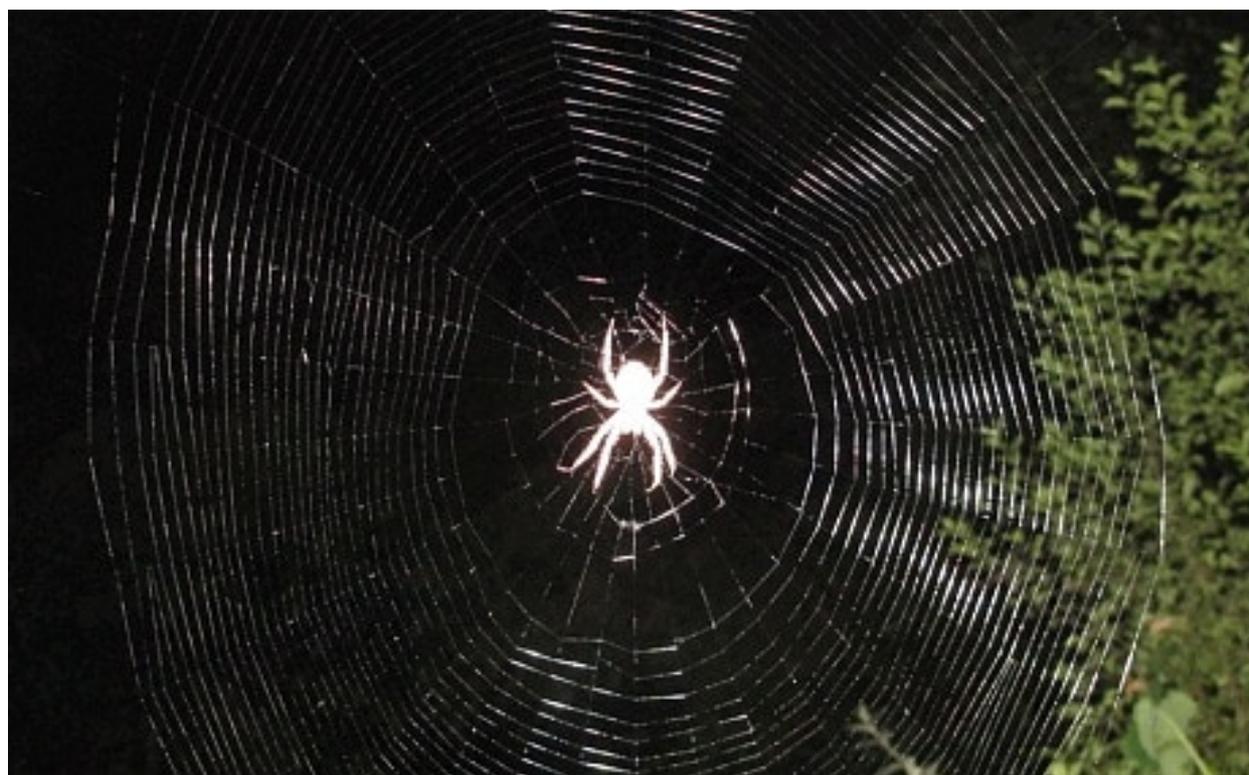


Table des matières

PRÉSENTATION.....	1
GÉNÉALOGIE.....	2
MYTHOLOGIES.....	3
1/Gisèle, la fileuse.....	3
2/Cultures populaires et légendes	5
3/Créature de l'intime.....	7
ALLÉGORIE	9
1/De l'artiste.....	9
2/De la Création.....	10
3/Des nouveaux médias	13
SCIENCES.....	16
1/L'araignée et la musique.....	16
2/L'araignée et les neurones.....	19
3/L'araignée et les innovations.....	20
FICTIONS.....	22
1/Mutante.....	22
2/Sphinge.....	25
3/Magicienne.....	26
INSTALLATION.....	27
1/Dôme.....	27
2/Dispositif artistique	30
3/Objet Sonore Non Identifié.....	32
DÉROULEMENT.....	37
1/1.....	37
2/2.....	40
3/3.....	42
IN SITU.....	43
1/Promenade Artistique de Molineuf.....	43
2/ Région Centre-Val de Loire.....	44
3/Ailleurs.....	45
DÉVELOPPEMENTS.....	46
1/Visites d'atelier et rencontres avec les artistes.....	46
2/Ateliers de création.....	48
3/Publications.....	50
BUDGET.....	51
1/L'Araignée.....	51
2/La Toile.....	52
3/Coût total	53
CONCLUSION.....	54

PRÉSENTATION

Gisèle Webmaster

- sculpture sonore monumentale -
est une pièce interactive et immersive.

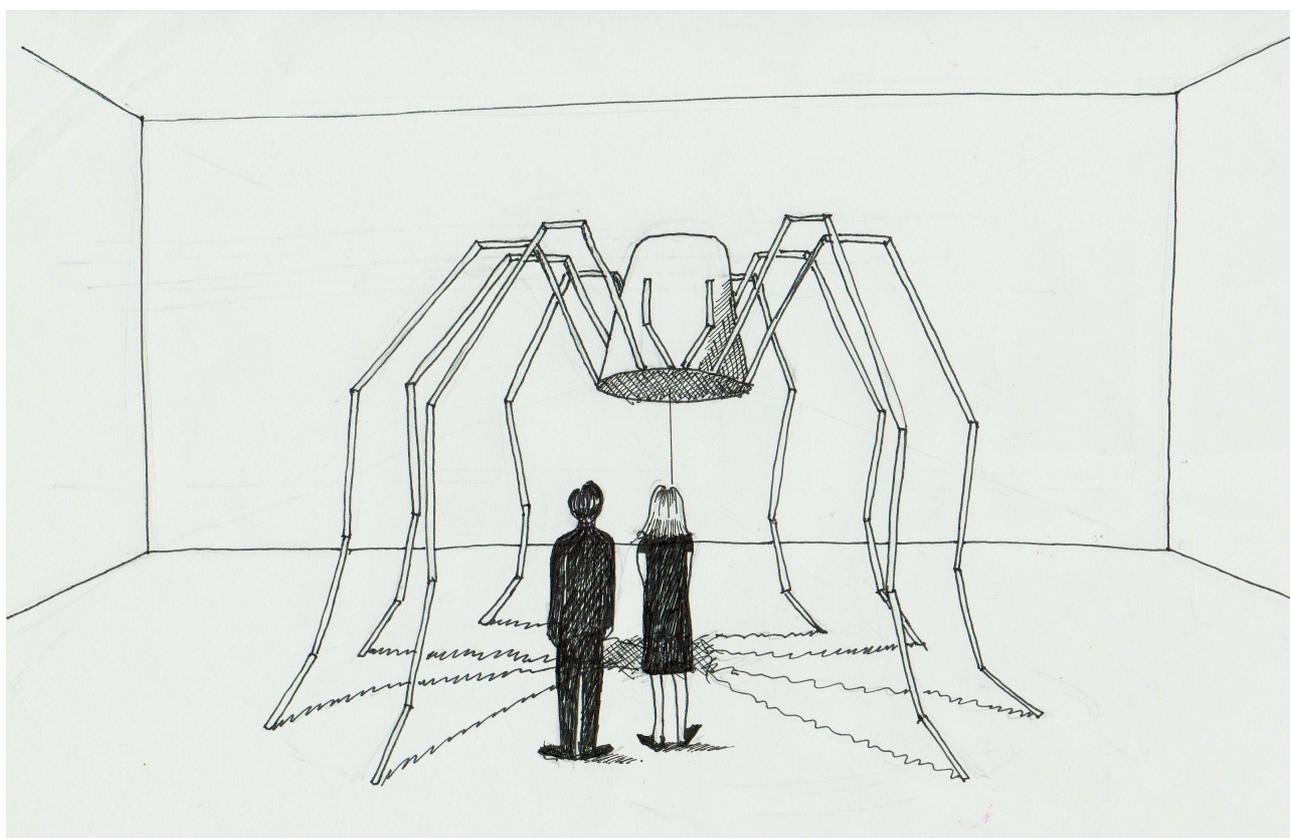
La sculpture fait 3m de hauteur et 6m de diamètre.

Les pattes sont en bambou peint en noir, le corps est en métal.

La toile est tendue de ressorts métalliques reliés à des micro-contacts.

Ceux-ci sont branchés à une table de mixage dissimulée dans le corps de l'animal.

Huit enceintes fixées sur les pattes émettent par intermittence des sonorités étranges...



Gisèle Webmaster est une araignée géante qui veille, tandis que sa toile forme un cône sensible ou une harpe électroacoustique, qui réagit aux moindres contacts, jusqu'aux frottements de l'air. Les visiteurs seront invités à jouer sur la toile avec des baguettes et l'araignée deviendra un instrument de musique extraordinaire.

Ce travail est une collaboration entre **Waj**, sculpteur et un duo d'artistes musiciens, **Héloïse Thibault** et **Olmo Guadagnoli**, qui se sont récemment installés à Saint-Aignan-sur-Cher et qui gèrent un label dévolu à la musique expérimentale – ZAMZAMREC – devenu une association loi 1901 en 2016.

GÉNÉALOGIE

Waj nous raconte : « *J'ai toujours vécu dans des grandes villes. La vie citadine est très aseptisée. Dans les appartements trop propres, les insectes, créatures rampantes, et encore moins les araignées y sont les bienvenus. Quand je me suis installé en France, à la campagne un monde nouveau s'est ouvert à moi et ma relation aux insectes a totalement changé. Je partageais alors ma maison avec une biosphère de petites créatures. Chasser les araignées est vite devenu une bataille perdue d'avance. Je me suis vite incliné devant leur persévérance à revenir reconstruire leur toile. Il suffit qu'on en enlève une pour que deux autres apparaissent un peu plus loin. Parfois petites, grosses, dotées de fines pattes, je les ai observé en train de me débarrasser de mouches et moustiques. Bien sûr, elles demeurent des araignées, et elles sont juste un animal discret de plus avec qui cohabiter.*

Réaliser une araignée monumentale... Comment ne pas penser à Louise Bourgeois. Je n'ai jamais été sensible à son travail, ni à ses références à l'enfance, à la mère... Jusqu'à ce que je vois une de ses araignée "Maman" à la Tate Gallery de Londres en 2000. J'ai été très impressionné physiquement par sa monumentalité, bouleversé visuellement par la puissance de l'œuvre, mais aussi mal à l'aise entre ses pattes. Ce n'est pas la référence symbolique de la figure maternelle qui m'a intéressé, mais l'animal. Je n'aurais jamais pensé alors, que l'idée de réaliser une araignée géante me viendrait 16 ans plus tard...

J'ai souvent ponctué mon travail par des créations monumentales (cheval, girafe, éléphants, poisson). Ayant découvert un nouveau médium (le bambou) et l'envie de l'exploiter, j'ai cherché un animal qui pourrait être sculpté avec ce nouveau matériau. L'araignée s'est imposée comme une évidence. Hors de question de refaire une araignée de Louise Bourgeois! Je voulais que la pièce apporte quelque chose de plus, j'ai pensé inclure à la sculpture de l'araignée l'illusion du mouvement et le son. L'idée de Gisèle était née.

Grâce à la création de la toile imaginée et conçue par Héloïse Thibault et Olmo Guadagnoli, Gisèle devient « Webmaster », oeuvre monumentale, visuelle et sonore. »

MYTHOLOGIES

1/ **Gisèle, la fileuse**

Le *Dictionnaire Historique de la Langue Française* nous apprend que le vocable « araignée » désigne à l'origine ce que nous appelons aujourd'hui la « toile d'araignée ». C'est un dérivé de l'ancien français *araigne, aragne, iraigne, irègne*. Toutes ces variantes sont issues du latin *aranea* qui signifie « toile des arachnides ». L'animal se dit alors *araneus*, assurément apparenté au grec *arakhnè*.

Il est intéressant de noter que l'araignée peut déjà être considérée comme une forme de **métonymie**. Dans la langue comme dans la pensée, l'araignée renvoie aussi bien à l'animal qu'à sa création : la toile. Cause et effet, contenant et contenu, sujet et objet sont confondus.

Dans la mythologie gréco-romaine Arachné est une jeune fille originaire de Lydie qui excellait dans l'art du tissage. Le mythe raconte qu'Athéna, intriguée par la grande réputation d'Arachné, se déguisa en vieille femme pour rendre visite à la jeune tisseuse et observer son magnifique travail. Arachné, n'ayant point reconnu la déesse, prétendit devant celle-ci qu'elle était la meilleure tisseuse du monde, meilleure qu'Athéna elle-même ! La déesse entra alors dans une grande colère en constatant qu'une simple mortelle pouvait prétendre être aussi adroite qu'elle. Elle révéla à Arachné sa véritable identité et organisa un concours avec la jeune femme. La déesse illustra sur sa toile les divers dieux de l'Olympe, tandis qu'Arachné préféra tisser la vie scandaleuse des dieux. Son travail était superbe, et la déesse ne découvrit aucun défaut, mais irritée, elle frappa Arachné et mit en pièce le travail de sa rivale. Arachné, désespérée par la destruction de son œuvre, décida de se pendre. Athéna découvrant le drame, eut l'idée de métamorphoser Arachné sous la forme d'une araignée suspendue à sa toile. *"Vis, lui dit-elle, malheureuse ! Vis ! Néanmoins sois toujours suspendue. N'espère pas que ton sort puisse changer. Tu transmettras d'âge en âge ton châtiment à la postérité"*.

Notre *Gisèle* est une incarnation d'**Arachné**. À la fois **personnage** et **animal mythologique**, elle s'inscrit dans le cycle des **transformations**. Conformément à l'injonction d'Athéna, la voici qui a parcouru les temps, elle continue de nous donner à voir – et à entendre – son ouvrage, devenu ici toile sonore merveilleuse.

Gisèle qui est donc une fileuse, s'apparente aussi à **Clotho** – signifiant « *filer* » en grec, ou à **Nona**, la plus jeune des trois **Parques**, celle qui fabrique et tient le fil de la vie. Les Parques sont, dans la mythologie romaine, les divinités maîtresses de la destinée humaine. Elles sont généralement représentées comme des fileuses mesurant la vie des hommes et tranchant le destin. Elles sont également le symbole de l'évolution de l'univers, du changement nécessaire qui commande aux rythmes de la vie et impose la fatalité de la mort. Dans la mythologie grecque, on parle des **Moires** : aussi vieilles que la Terre, la Nuit et le Ciel, elles sont les sœurs des Horae, *les Heures*. Ces déesses filent, mesurent et coupent le fil de la vie. Elles sont à l'origine de la naissance, de l'existence, et de la mort. Elles sont l'incarnation des **Mystères** et font le **lien** entre le monde des vivants et des morts, celui des hommes et celui des dieux.

Ces figures ont été une source intarissable d'inspiration. On trouve d'innombrables représentations des Parques, peintures, sculptures dans l'Histoire de l'Art occidental. Il serait intéressant de comparer le mode d'apparition et le traitement qui leur sont réservés, fonction des époques, des courants et des sociétés humaines. La littérature regorge de textes poétiques et romanesques dédiés à ces puissances fatidiques. La musique, le théâtre, le cinéma sont aussi hantés par la présence de ces « fileuses », tantôt bienveillantes, tantôt furies.

Nous rapprochons *Gisèle* de telles figures – araignée géante – elle crée une tension dans l'espace et dans nos mémoires, où elle convoque indubitablement **la pensée de la mort**. En effet l'araignée nous rappelle que nous sommes mortels. Sa toile renvoie-t-elle au continuum de la vie, comme la mythologie le suggère ? Fait-elle plutôt écho à la fragilité de l'existence ? Est-elle encore un piège ? Une prison ?

Le prénom « Gisèle », issu du germanique *Gisila*, signifie "otage", ce qui ne rassure en rien nos angoisses !

Notre pièce est une **installation** qui engage le spectateur, provoque une **Rencontre**, un face à face avec l'**Histoire** et le **Destin**.

Elle nous place au cœur d'un **antagonisme**, où s'opposent et coïncident des forces **créatrices** et des forces **destructrices**.



2/ Cultures populaires et légendes

L'animal est d'abord apparu à Waj. Sa vision, retranscrite dans ses *Carnet d'Asie*, est placée en exergue de ce dossier. Puis nos recherches nous ont mis sur la piste de **contes** et de **légendes** du monde entier. Au fil des lectures et des échanges, l'araignée a pris une dimension quasi **mythique**.

En effet, depuis plus de quatre mille ans, on retrouve l'araignée **protagoniste** des **mythes fondateurs** de nombreuses civilisations. Ainsi en Afrique de l'Ouest, elle porte le nom de *Anansé*. Elle aurait préparé le matériau qui a servi à fabriquer les premiers hommes. Créatrice du soleil, de la lune et des étoiles. Au Mali, une légende raconte qu'elle régule le temps, ainsi que l'alternance du jour et de la nuit, qu'elle se déguise en oiseau et initie la rosée. Au Cameroun, les Bamouns pensaient que la mygale pouvait déchiffrer l'avenir et que le *Ngaame*, pouvait lire et traduire les signes. En Amérique du Sud, les Incas utilisaient également l'araignée pour la divination. Chez les Aztèques, elle symbolisait le dieu des Enfers et les Muisca lui attribuaient le pouvoir de transporter les âmes des morts. Elle apparaît aussi en Inde, de manière plus transversale. La déesse Kali, armée de ses huit bras, pourraient bien nous rappeler une araignée !

L'histoire la plus fascinante nous parvient des indiens Hopis :

Au commencement, il n'y avait que *Taiowa*, le Créateur, le reste était l'espace infini, ni commencement, ni temps, ni vie. Pourtant l'infini conçut le fini : « *J'ai endigué le bruit des vents, pour en faire une puissante musique. Il me faut une aide pour mettre les choses en ordre* », dit-il. Alors le Créateur, conçut *Sotuknang* et l'appela son neveu. *Sotuknang* dit : « *Pour bâtir le premier monde, il me faut une compagne, une mère pour ce monde à venir.* » En vertu du pouvoir que lui accordait le Créateur, *Sotuknang* voulait un **être**, une **force**, une **énergie**, un **Esprit féminin**. Ce fut *Kokyang-Whuti*, la « **Femme-Araignée** ».

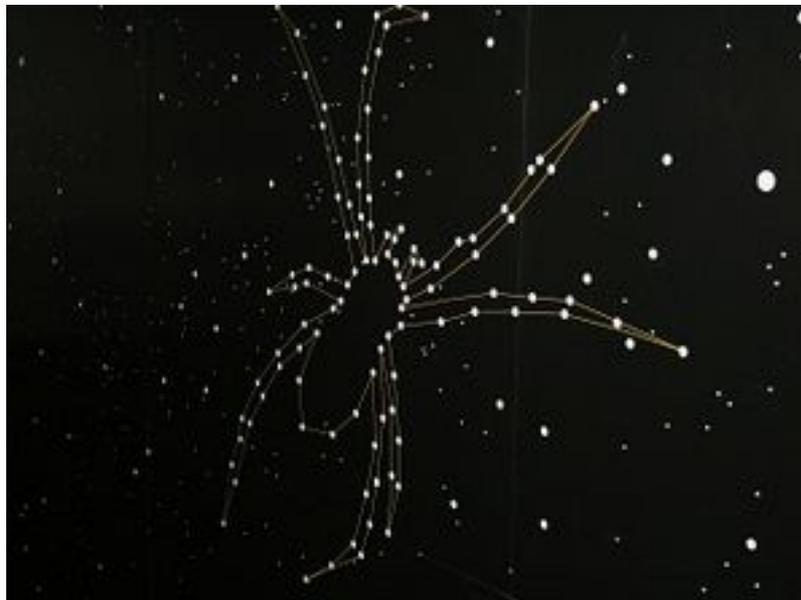
Ensemble, ils façonnèrent la masse chaude bouillonnante et fumante appelée la Terre. Puis pour créer les hommes, **Mère-Araignée** choisit quatre couleurs de terre, jaune, rouge, blanche, et noire. Elle y mélangea du *tuchvala*, le liquide-de-sa-bouche, les modela et les couvrit de sa cape faite de la substance blanche qui est la sagesse créatrice elle-même. A nouveau elle chanta le **Chant de la Création**.

Lorsqu'elle releva la cape, elle mit à jour quatre être humains, faits à l'image de *Sotuknang*. Puis elle créa quatre autres êtres humains à son image. Ce furent les *wùti*, les partenaires femelles des quatre premiers hommes. S'ensuivit toute une phase d'exposition au soleil, alors le souffle de vie pénétra l'homme.

Or ce dernier mythe nous intéresse particulièrement, car il révèle d'abord le rôle fondamental de la **lumière** et de la **musique**, qui seront deux éléments constitutifs de notre installation. **LA LUMIÈRE ET LE SON QUI DONNENT LA VIE**. Et puis, il y est question d'une « femme-araignée », également qualifiée de « Mère-Araignée », ce qui introduit le caractère **féminin**, **maternel** et **créateur** de l'araignée, qui à l'image de la déesse égyptienne, Neith, Mère Divine, n'est autre que la « **maîtresse de l'Univers** ».

L'araignée opère en nous en tant que **représentation, symbole** et **archétype**. La psychologie analytique considère que les archétypes apparaissent dans les mythes, mais aussi dans les rêves ; ils y forment des catégories symboliques structurant les cultures et les mentalités, orientant le sujet vers son évolution intérieure. Pour Jung, les archétypes sont caractérisés par le fait qu'ils unissent un **symbole** avec une **émotion**, devenant des « *potentiels d'énergie psychique* ». En ce sens notre araignée illustre le processus même de l'archétype.

Gisèle est une **femme**, une **femme-araignée**. Et tout comme les premiers hommes qu'elle façonne, couvre de sa cape et accueille en son sein, elle est **hospitière** et **protectrice**. Le public pourra avancer, pénétrer et prendre place dans son **antre**. Il comprendra alors qu'elle aussi engendre la vie. Le « liquide qui sort de sa bouche » - transmuté en ressorts métalliques amplifiés - **vibre** et **génère** des sons. Tout visiteur sera alors immergé, inclus dans un **phénomène** de « **résonance sympathique** » qui se répandra dans **l'espace du dehors**, comme dans **l'espace du dedans**.



3/ *Créature de l'intime*

Gisèle est un nom propre. Prénom assez courant chez nos grand-mères. Mais, c'est aussi le petit nom que Waj a donné à une araignée de campagne qui vit sous la machine à laver dans le débarras. Parce qu'une petite fille en fut effrayée, voire presque terrorisée, il est soudain apparu qu'en l'humanisant, qu'en lui attribuant une identité, il était possible de désamorcer cette **peur**. Dorénavant la petite fille ne manquait jamais d'aller saluer *Gisèle* l'araignée lors de ses visites. Il faut croire que l'araignée avait élu domicile, car elle porte toujours son joli nom et ne cesse, années après années, de se faire gratifier de quelques discours quant elle montre le bout de ses pattes. À moins qu'elle eut été discrètement supplantée par sa descendance, qui prolonge son petit prénom. *Gisèle*, partie intégrante de la faune locale est ainsi devenue une **convive** de **marque**.

Dans son poème, *Complainte pour l'Araignée disparue*, Lovecraft qualifie l'araignée de « chère et modeste amie de travail et de jeu ». Le travail en question, c'est l'écriture. Ailleurs, il parlera de son « amie à huit pattes dans son coton douillet ». Notre animal acquiert grâce à lui un caractère **familier** et **intime**, voire **mimétique**. Victor Hugo écrit « J'aime l'araignée », comme une revendication, une injonction à aimer et être aimé en retour. Elle aussi murmure : « Amour ! ». Le grand poète français tente, ce disant, de réhabiliter l'animal prisonnier de la haine populaire. Nous espérons que notre *Gisèle* revisitée, saura elle aussi apprivoiser son monde et susciter **curiosité** et **sympathie**, dépassant le désamour commun.

Combien reste-t-il étonnant de voir les araignées provoquer une réaction instinctivement **négative** ? Si vous interrogez autour de vous, vous serez étonnés de constater à quel point ces petits animaux sont mal estimés. La ménagère ne souffre pas qu'elles envahissent son logis. Des hommes, très robustes parfois, reculent devant elles. Tout le monde a sur le sujet une anecdote à raconter. Un tel nous a avoué que, jeune garçon, il avait spécialement fabriqué une araignée de carton, peinte en noir, qu'il accrocha au bout d'une ficelle, pour menacer sa sœur qui les détestait. On notera que malgré le fait qu'elles fussent inoffensives, les araignées engendrent souvent la frayeur. Dans le temps d'Halloween, on les voit accessoires, fétiches et en quelque sorte émissaires même de la fête des morts. Comment l'imaginaire collectif a-t-il pu se laisser ainsi apeurer par la petite bête noire ?

Ainsi pour Baudelaire, les araignées sont les messagères de la **mélancolie** et du « **Spleen** » :

[...]

*Quand la pluie étalant ses immenses traînées
D'une vaste prison imite les barreaux,
Et qu'un peuple muet d'infâmes araignées
Vient tendre ses filets au fond de nos cerveaux,*
[...]

L'araignée devient ici synonyme de dépression, d'anéantissement intérieur, une bien **triste compagne**, venue se loger dans la tête même du penseur ! D'ailleurs ne dit-on pas « avoir une araignée au plafond » ?

Or l'expression apparaît aussi dans la deuxième moitié du XIXe siècle. Elle aurait été utilisée par les prostituées parisiennes pour désigner quelqu'un d'un peu fou, homme de lubies, cependant ni gênantes ni dangereuses. Dans cette métaphore, le plafond évoque le ciel de la boîte crânienne dans laquelle, l'araignée, animal habitué des intérieurs parfois négligés, peut tranquillement tisser sa toile pour piéger la pensée !

Quel remède ? La psychanalyse préconise l'expression – étymologiquement « action de faire sortir quelque chose en pressant », par la parole. Les artistes choisissent parfois d'autres méthodes, comme le dessin, la peinture, la musique, l'écriture...

Nous avons décidé de donner corps à ce phantasme, un grand corps en bambou noir.

La toile apparaît plus ludique dans les pratiques et représentations populaires. Regardons pour cela tous les **jeux** de corde et de ficelle. Le « **Cat's Cradle** » par exemple est un art très ancien. Il consiste à manipuler une ou plusieurs cordes avec ses doigts, d'en faire des boucles pour réaliser des images. Il existe pour ce faire de nombreuses sortes d'ouvertures, de mouvements, d'extensions pour créer ces figures, animaux, personnages, motifs géométriques abstraits. Ces figures concourent parfois au **récit**, s'intégrant à des contes oraux. Mais les voilà qui servent aussi à la **divination** - prévoir le sexe d'un enfant à naître ? - ou surtout comme un langage propre.

Le « Cat's Cradle » comprend de nombreuses figures répertoriées, où l'on retrouve « Spider Grandmother », la même « femme-araignée » évoquée plus haut, responsable des étoiles dans le ciel. Celle qui prit la toile qu'elle avait filé, la baigna dans la rosée, puis la lança dans le ciel pour créer les étoiles.

Cette dernière légende Pueblo nous touche particulièrement. Car, avant même de la connaître, nous imaginions déjà la toile de *Gisèle* **analogue aux ciel étoilé**, à **l'Univers**. La toile de *Gisèle* reprend donc ces caractéristiques **ludiques** et **cosmiques** attribuées par nombre de traditions passées. Nous allons catalyser cette énergie pour la rediffuser, la retransmettre aux visiteurs **présents et futurs**.

La toile de *Gisèle* agira comme un immense « **piège à rêves** », fameux « *dreamcatcher* », qui **protège** des cauchemars et des mauvais esprits. Les mélodies qui émaneront de la sculpture, comme une **aura sonore**, feront écho à la « **Musique des Sphères** ».



ALLÉGORIE

1/ De l'artiste

Pour nous, *Gisèle* est d'abord une allégorie de l'**Artiste**. L'**allégorie** est une forme de représentation qui emploie une chose (une personne, un être animé ou inanimé) comme signe d'une autre chose, cette dernière étant souvent une idée ou une notion difficile à illustrer directement. Elle représente donc une idée abstraite par un référent concret. Les cultures euro-méditerranéennes ont promu l'allégorie -et sa cousine la métaphore- au rang d'outil essentiel de l'expression culturelle.

Gisèle nous représente en tant qu'artistes – Waj, Olmo, Héloïse – modestes éponymes de tous les artistes. Elle fonctionne comme un **auto-portrait** général exprimant l'**idée** de l'artiste en train de créer.

Gisèle est à l'œuvre, tissant sa toile, **miroir** de l'artiste au travail. Elle tire son fil d'elle-même comme l'artiste puise l'inspiration dans son *moi profond*. L'Araignée pugnace et créative construit et reconstruit perpétuellement son ouvrage, avec patience, méthode et acharnement. Pourquoi et comment s'absorbe-t-elle dans une tâche aussi répétitive ? S'applique-t-elle à réaliser des figures plus complexes, plus régulières ? Tend-elle à la perfection ? Est-elle animée par la notion de Beau ? Tant de questions qui pourraient être adressées à un peintre, un sculpteur, un auteur, un cinéaste,...

Lovecraft, nous avait mis sur la voie, parlant de cette amie « compagne éprouvée de [nos] heures laborieuses ». L'araignée qui habite « le monde de la nuit et le silence », se révèle une possible **consœur**, partie du même ordre des choses, régit pas les forces de la création. N'exerçons-nous pas une activité similaire, et avec la même passion ? Voilà *Gisèle* **alter ego** de l'artiste, autre moi, « méta-conscience » toujours présente, qui observe, démêle, comprend, accompagne. *Gisèle*, telle que nous la concevons, est une vision projetée matérialisée de l'être sensible créateur.

*Ce qui la tient c'est ce qu'elle tisse
et ce qu'elle tisse c'est ce qu'elle bave
c'est-à-dire une structure aérienne et passive : **une œuvre**
« Métamorphoses d'Arachné », 2006, Sylvie Ballestra-Puech*

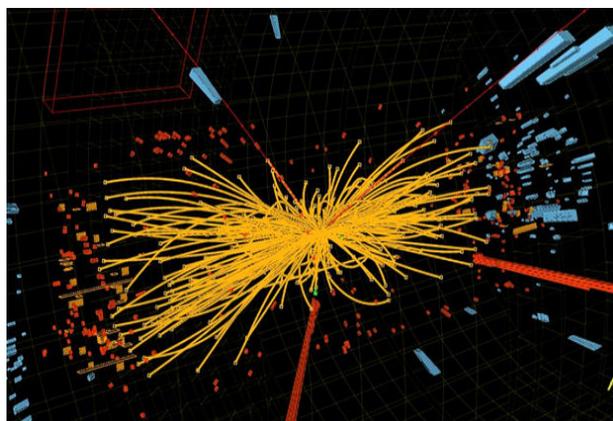
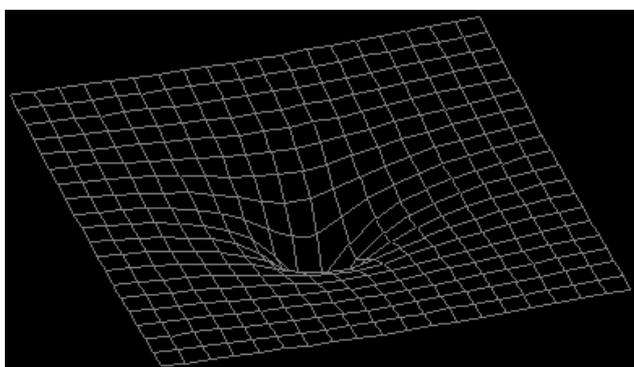
Comme l'artiste, elle **transforme, transmute** le matériau du rêve et de la fantaisie, produit quelque chose qui n'existait pas auparavant, elle crée. Elle invente des motifs, raconte peut-être même des histoires ou compose des figures de « géométrie sacrée » ?

Gisèle tisse cette toile sonore qui laisse entendre ce qu'elle ressent. Pour autant l'araignée « *attentive tissant sa toile scintillante* » ne peut déroger à cette force envoûtante qui la conduit à faire ce qu'elle a à faire. Comme l'artiste elle ne peut s'abstraire de cette mobilisation intrinsèque, où parfois elle pleure, parfois elle prend plaisir dans ce labeur **de l'informe vers le formel**.
Définitivement, nous nous ressemblons !

2/ De la Création

Retournons à nouveau aux croyances qui entourent l'Araignée. Nous avons entre-aperçu combien elles s'inscrivent dans la **cosmogonie** de nombreux peuples à travers les continents. Elle joue fréquemment un rôle primordial dans le grand ensemble des récits mythiques de la Création et de l'évolution de l'univers. On la voit souvent « **démiurge** ». Or ce mot vient du grec *démiourgos*, formé de « démos », signifiant « gens du commun » ou « peuple » et de « ergos », « travail ». Littéralement, le mot signifie donc à l'origine artisan, fabricant. Cependant son acception classique désigne rien moins que le créateur d'une œuvre, généralement de grande dimension, et au delà la déité responsable de la création de l'univers.

Et *Gisèle*, qu'est-elle en train de tisser ? Nous n'apercevons que l'infime partie émergée de la toile. S'étend-elle à l'infini ? Forme-t-elle comme une immense « grille » reliant entre elles, qui sait, plusieurs dimensions ? Comme une figure géométrique incommensurable ? Sommes-nous dans l'infiniment grand, dans l'infiniment petit ? Je vois Le Boson de Higgs, je vois l'**espace-temps** :



Notre araignée est une Créatrice d'ordre **Cosmique** et son **Œuvre**, toujours en devenir, ressort du **Mystère**. Son corps – Octopus - centre ou épicycle est un point de jonction dans le temps et dans l'espace, nous aidant à embrasser les notions d'**infini** et d'**éternité**. *Gisèle* et sa toile évoquent ainsi les possibilités multiples de la **Création**.

Elle tisse continuellement, indéfiniment, sans prêter attention au temps qui passe, **elle incarne le temps**. Elle nous rappelle que tout passe.

Son œuvre est de « passage »,

Son œuvre est un « passage »,

Son œuvre est « passage »,

comme dans le monde, dans l'espace, dans le cosmos,

où TOUT est passage,

où TOUT est un passage,

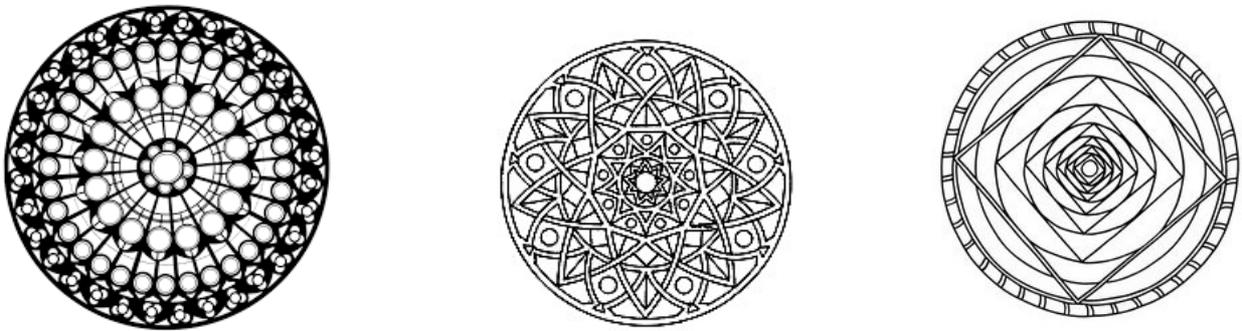
où TOUT est de passage.

De TOUT, de Rien ... ! Mais le Rien – du latin *res, rem*, est aussi étymologiquement la « chose », cette toile qui ressemble à un demi-sablier et qui nous propose une vision de l'Univers en **EXPANSION**. On dirait qu'elle opère une multiplication de l'espace et par là même du temps, nous plongeant au royaume des **mathématiques**, de la **cosmologie scientifique** et de l'**astrophysique**.

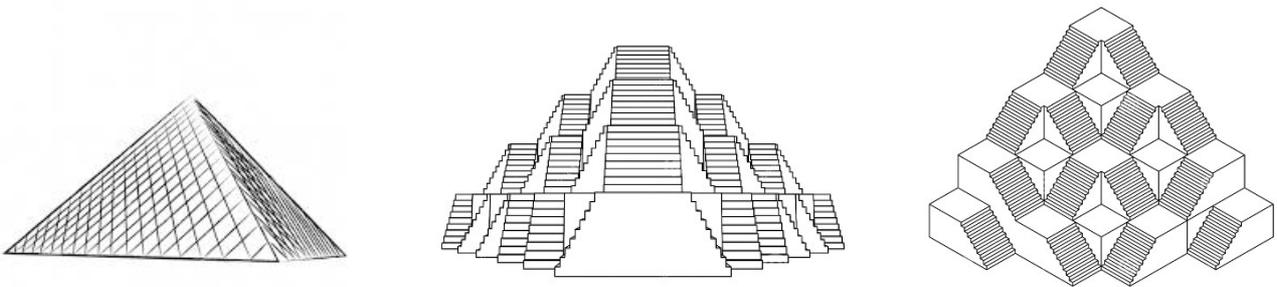
Si nous la nommons *Gisèle Webmaster*, littéralement « maître ou maîtresse de la toile », c'est peut-être que, la voyant ainsi suspendue dans le Vide, nous lui prêterions quelques pouvoirs ? Serait-elle détentrice d'un secret ? Serait-elle omnipotente ? Virtuose ? Aurait-elle quelque chose à nous enseigner ? Aurait-elle jusqu'à l'envergure d'un guide spirituel ?

Si nous continuons de filer ou tirer le fil de notre **araignée-savante**, nous voilà bien « entre Ciel et Terre » ! L'araignée se manifeste alors comme **intermédiaire, intercédric**, faisant le **lien** entre deux mondes. Les auteurs chrétiens se plaisent à rattacher *religio* qui donnera « religion » au verbe latin *religare* « relier ». Dans ce sens l'araignée évoque peut-être les rapports de l'homme au divin et à l'au-delà. Devenant « créature du seuil » – *Dweller on the threshold* – l'araignée acquiert parfois une fonction **ésotérique**.

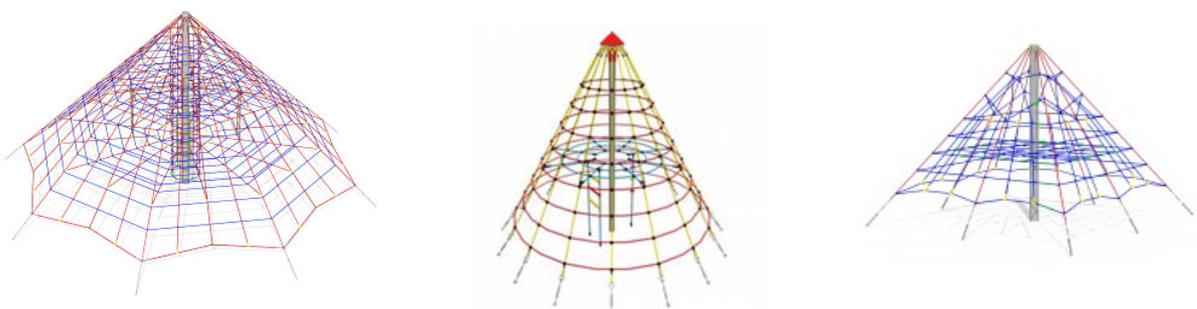
Toujours sans la veine **mystique**, on pourra admirer la ressemblance frappante entre les architectures d'une toile d'araignée, d'une **rosace**, d'une **mosaïque** comme d'un **mandala** :



En 3 dimensions, on regardera du côté des **pyramides** :



Et de ses dérivés **futuristes** :

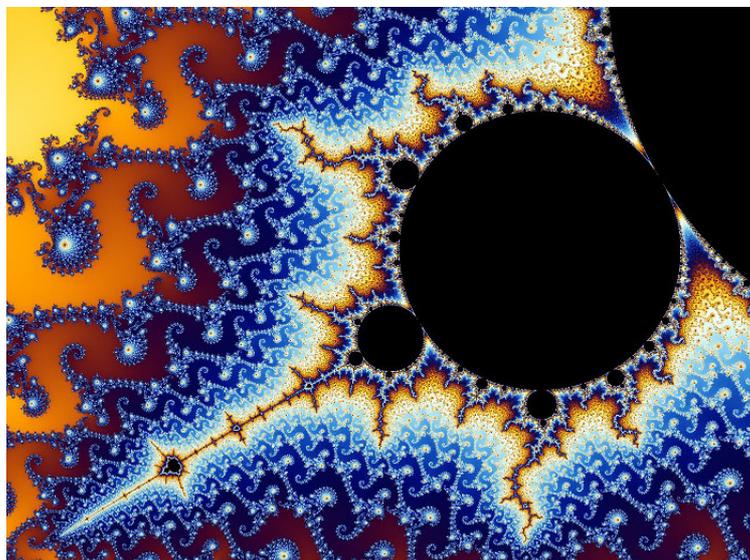


On ne manquera pas non plus de mentionner que dans bien des sociétés du monde, la représentation de l'araignée jouit d'une grande place dans la vie **spirituelle**. Ainsi le caractère « subtil » de la toile peut évoquer l'*Esprit*. Regardons par exemple au Nigeria où, de l'homme qui meurt, on dit que « son araignée est morte ».

On imagine aisément *l'Araignée* comme le **Grand Alchimiste** du vivant ou bien comme « **Maître/Maîtresse des âmes** » celle qui à proprement parler *tire les ficelles*.

D'où peut-être la crainte qu'elle inspire chez certains ?

De ce fait, la question se pose à nouveau : Que tisse donc *Gisèle* ? Fabrique-t-elle une maison ? Un filet ? Un cocon ? Elle est peut-être sur le point de laisser échapper une myriade de minuscules répliques d'elle-même et de nous propulser par la même occasion dans le **Chaos** – *Eternally Existing Self-Reproducing Chaotic Inflationary Universe* – Univers **fractal** absolu.



3/ Des nouveaux médias

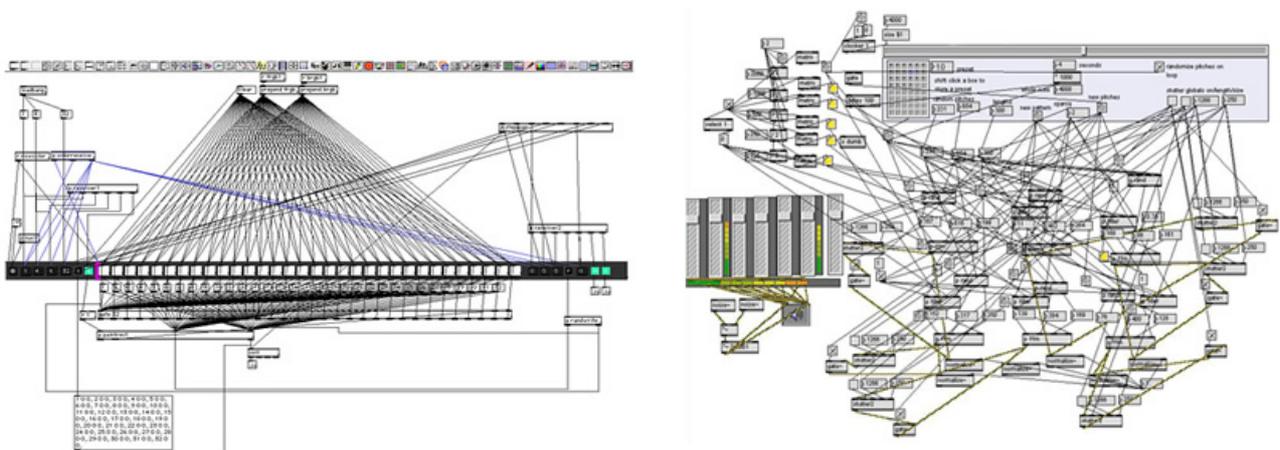
Notre pièce s'intitule *Gisèle Webmaster*. Bien sur, l'apposition de ces deux termes a quelque chose d'humoristique. Elle crée un décalage, un « bug » temporel. *Gisèle Webmaster* est **anachronique**. Elle porte un prénom presque suranné évoquant les classes d'âge des années 30 /40, tandis que le terme « webmaster », d'un français redoutable, désigne un architecte ou développeur de site internet, le plus souvent une personne à la pointe des nouvelles technologies. En anglais « web » désigne la toile, qui peut être la toile de l'araignée, un réseau (numérique ou non) et à notre époque : **Internet**.

Par le choc mentionné, le titre nous permet d'introduire et de **fusionner sculpture et nouveaux médias**. Choisir un prénom nous situe dans la tradition des portraits, y ajouter une fonction multimédia nous place dans un contexte « hyper actuel ».

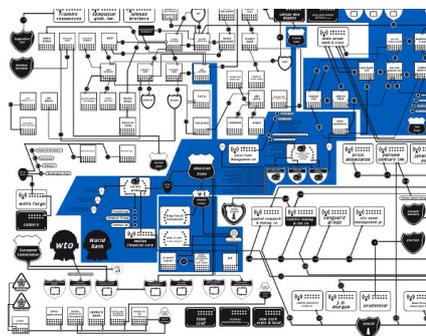
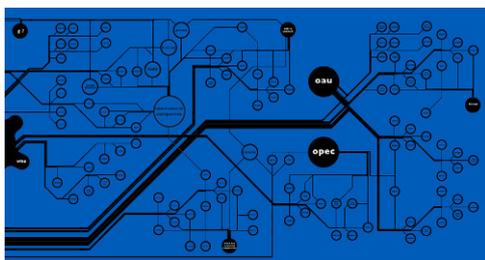
Le corps de *Gisèle* est fait de bambou, matériau naturel. La toile est constituée de ressorts reliés à des micro-contacts, eux-même connectés à une console centrale, vrai cerveau de l'araignée. Les « inputs », mouvements, percussions, vibrato, des ressorts vont générer autant de sons qui se verront traités, filtrés, modifiés, rediffusés enfin via de petites enceintes situées sur les pattes. Dans cette configuration, on parlera de **mélange bio mécanique acousmatique** et de **médiation analogique**.

On pourrait déjà envisager une autre version de la pièce – version dite « midi » – où toutes les conséquences gestuelles des utilisateurs, nos fameux « inputs » viendraient activer des séquences préfabriquées et numérisées. Les câbles seraient connectés à une unité, composée d'une carte audio et d'une interface, les informations seraient ensuite gérées par un ordinateur, puis renvoyées vers les enceintes.

On pourrait aussi imaginer que *Gisèle* soit connectée à internet en permanence et que les sons qu'elle produit ou plutôt qui sont produits à travers elle, soient envoyés en temps réel sur la toile ou sur les ondes via une antenne radio.



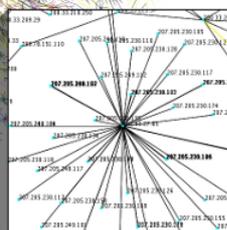
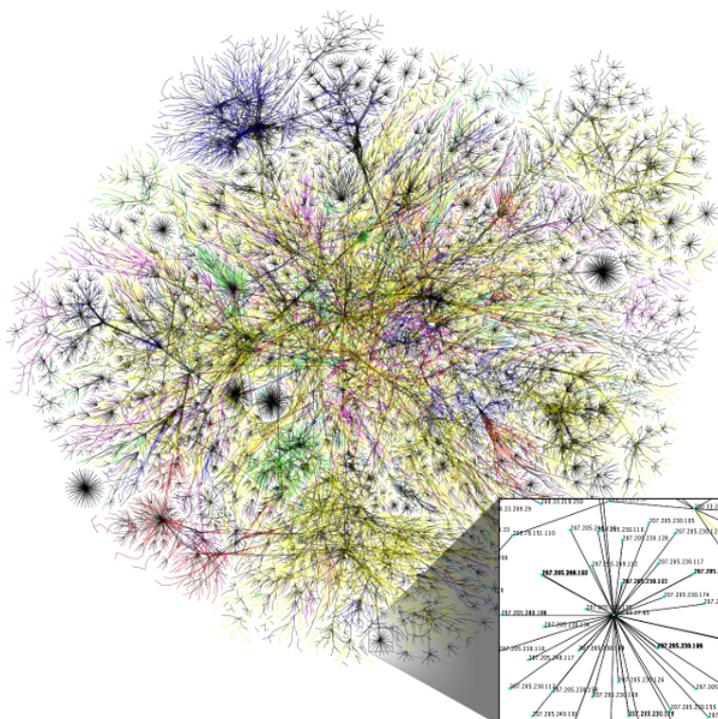
La traduction littérale du terme « webmaster », soit le « maître de la toile », introduit une **dimension critique**, ainsi qu'une réflexion sur Internet comme **organe de contrôle**. Il nous paraît important de relever l'importance actuelle des médias connectés, qui sont *partout et incessants*, ainsi que de faire allusion aux dépendances structurelles et substantielles qu'ils engendrent, pour mettre le doigt sur leur potentiel **danger** dans l'atteinte aux **libertés individuelles**. « *Surveillance, Big Data, hégémonie du capital* ». Et si la toile se refermait sur nous !?



Gisèle rend compte d'un état du monde, qui se caractérise aujourd'hui par sa **connectabilité**, son aptitude à fonctionner dans un réseau. Le réseau informatique permet l'échange et la circulation d'une quantité astronomique d'informations, la construction et la navigation dans un monde virtuel. *Gisèle* se trouve au cœur de ce système, dans la « **Matrix** ».

Elle représente aussi chaque individu développant son propre réseau et communiquant de manière électronique : *Gisèle* est aussi un **avatar**.

Le célèbre cinéaste allemand, Werner Herzog a publié récemment un documentaire, intitulé *Lo and Behold, Reveries of the Connected World* (2016), où il traite d'Internet, de ses origines à ses fins. « Internet », est un terme d'origine américaine et dérivé du concept d'*internetting*, en français « interconnecter des réseaux ». Et voilà un peu ce que ça donne :



Il s'agit d'une carte d'Internet, issue du « Internet Mapping Project », vaste entreprise de collection, de préservation des chemins empruntés par des centaines de milliers de réseaux et de visualisation des données.

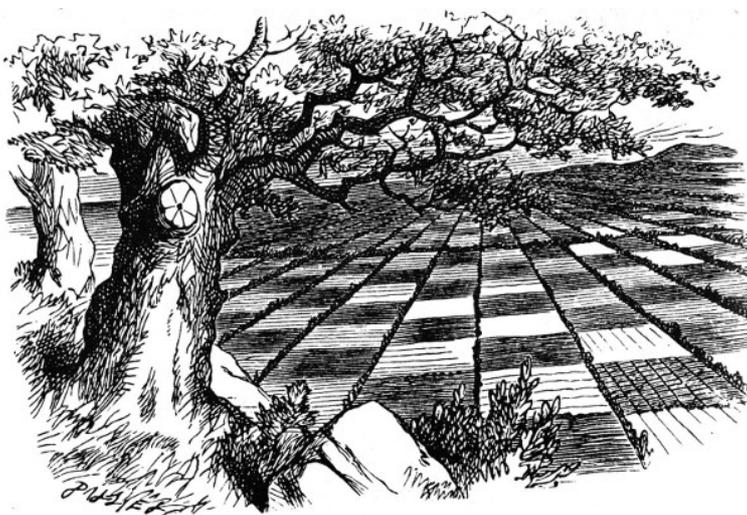
Véritable topologie du futur ? Elle est pourtant bien présente. Et non sans similitude avec une toile d'araignée nouvelle génération !



Cette dernière image d'une galaxie souriante illustre bien notre position et celle de *Gisèle Webmaster*, notre **araignée-fétiche**, elle-même incluse dans un tourbillon de concepts, maillage complexe de significats et de particules en mouvement.

Cette pièce *Gisèle Webmaster* est une composition habile, jeu de représentations multiples, invention d'un **environnement**, topos et logos et d'une **forme**, qui s'adresse au plaisir des sens et de l'esprit.

Nous espérons donner au public l'envie de voir – et d'entendre – autrement et plus loin, de s'aventurer **à travers le miroir...**



SCIENCES

1/ *L'araignée et la musique*

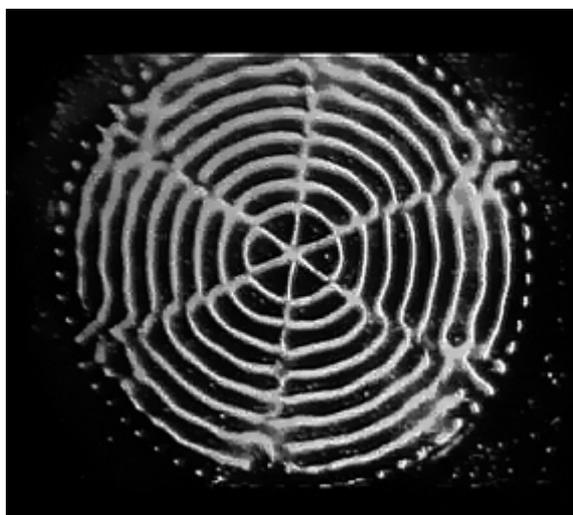
Un article publié récemment, nous apprend qu'une équipe de chercheurs des universités d'Oxford, Sheffield et Strathclyde ont étudié la manière avec laquelle **vibrent** les toiles d'araignée, pour découvrir que la soie d'araignée peut **sonner** dans une plus large **gamme de fréquences** que la plupart des matériaux. Les araignées utilisent ces vibrations pour déterminer si elles ont capturé leur prochain repas, sont approchés par un compagnon ou ont besoin de réparer leur toile.

Ils ont découvert que la soie d'araignée est très **sensible** et pourrait être adaptée aux différentes **harmoniques** qui permettraient aux araignées "**d'écouter**" leur environnement. Par exemple, les ondes qui ont voyagé perpendiculairement le long de la soie ont des propriétés différentes de celles qui ont voyagé le long du fil.

On sait que les araignées interprètent les vibrations à partir d'organes situés sur leurs pattes, appelés sensilles à fentes, qui sont de petites rainures hypersensibles se déformant à la moindre perturbation. Quand une mouche frappe sa toile, l'araignée pince **les cordes qui transportent l'information** provenant de l'insecte en train de se tortiller pour interpréter les **données** circulant à travers la soie. Ces chercheurs en sont arrivés à l'hypothèse selon laquelle la forme des toiles d'araignée peut être fondée sur une **conception sonore** calibrée.

On sera alors frappé par l'analogie entre une toile d'araignée et une forme **cymatique** ou « *figures acoustiques de Chaldni* ». La cymatique étudie les **vibrations sonores visibles**. Par exemple lorsqu'une plaque sur laquelle on a déposé du sable, du sel ou un liquide est soumise à une vibration ou à un son, on voit le sable ou le liquide s'organiser en d'extraordinaires **figures géométriques**. Ces expériences tendent à montrer qu'il existe une adéquation entre la forme et le son, que ce monde est fait de sons, qu'il a été créé par le son voire qu'il est organisé et régi par des fréquences résonnantes.

Avec *Gisèle Webmaster* nous souhaitons aborder ces théories, les donner à voir et permettre aux visiteurs de découvrir cette **symphonie de la nature**. Nous voulons lui donner la possibilité d'entrer physiquement au cœur d'un chœur et de faire partie du « Grand Orchestre des Animaux ». Nous faisons allusion ici à l'exposition qui a eu lieu à la Fondation Cartier en 2016, notamment à l'œuvre de Bernie Krause. Ce musicien est un « enregistreur de paysages sonores » ; il a compilé ces captations au sein de son immense archive sonore *Wild Sanctuary*.



Dans un article du *Courrier International*, Antonio Fischetti décrit de cette façon « **La symphonie animale** » :

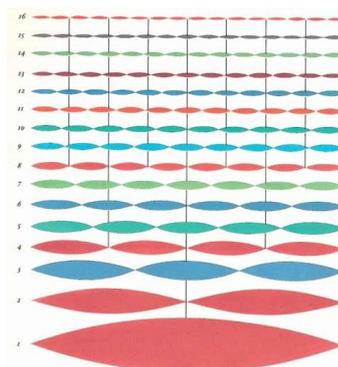
"L'araignée est une figure passionnante. La légende noire de cet animal, prédateur, venimeux et un peu sournois, y contribue sans doute. Mais en laissant de côté ces jugements de valeur, on lui trouve bien des ressources et des qualités. Notamment par sa toile avec laquelle elle reste en rapport permanent et "vibratif" : celle-ci n'est pas un abri mais une sorte de continuité sensible. L'araignée se tient en son centre et entretient un rapport avec la périphérie ; la toile étant "sortie d'elle comme une partie d'elle-même". Les filaments de la toile sont extrêmement ténus, ils offrent une **interface sensible** qui n'est ni l'araignée ni étrangère à son corps. Comme l'araignée (le corps) et son environnement une **extension** de son corps (la toile).

L'araignée a beau être dotée d'un physique jugé repoussant, c'est un insecte tactile, tellement individualiste que hormis les insectes qui lui servent de repas, elles ne laissent généralement personne entrer sur sa toile. Pendant que les femelles restent tranquillement dans leur toile, les mâles partent à l'assaut du vaste monde. C'est souvent à cette occasion qu'il leur arrive de croiser des humains qui les écrabouillent sur un carrelage de cuisine ou les noient dans une baignoire.

Le moindre contact provoque une vibration sur la toile. Cette déformation est une **onde acoustique** analogue au son dans l'air. Le mâle qui débarque sans prévenir sur une toile a de bonnes chances de subir le sort de n'importe quelle proie. Tué, emballé, mangé en deux secondes. Pour garder la vie sauve, il doit absolument se faire reconnaître. Le prétendant émet des **vibrations très régulières** (contrairement à une vulgaire mouche ou moustique qui en se débattant émet une vibration chaotique) comme un **code d'accès** en somme. Pour cela, il saute sur la soie, la tire avec ses pattes, la tambourine de ses pédipalpes, fait vibrer son abdomen... mais le tout avec ordre et rigueur. Les vibrations doivent former une **séquence rythmique régulière** qu'aucune proie ne saurait exécuter. Pour le mâle le plus dur reste à faire c'est à dire de localiser la femelle, lui qui est presque aveugle. Il tire les fils de soie avec ses pattes puis écoute. Le fil de soie est comme une corde de guitare : plus le son est aigu, plus le fil est court. Et plus le fil est court, plus la propriétaire est proche. Guidé par cette information, le mâle remonte la piste, trouve la femelle avec qui il s'accouple, enfin. Dès qu'il a fini sa besogne, notre mâle n'a plus qu'à décamper le plus vite possible. Sinon, il se fait dévorer... ce qui arrive assez souvent."

Ces découvertes sont pour nous source d'inspiration, elles ont éminemment contribué à la conception de *la toile* comme un **élément sonore**. Il est intéressant de relever la concordance entre les champs lexicaux de la musique et de l'informatique : « vibrer, sonner, gamme de fréquences, harmoniques, écouter, cordes, conception sonore, onde acoustique, vibration, séquence rythmique », puis « interface, code d'accès, transport d'information, données ». Et de remarquer qu'on ne parle plus de fils de la toile mais de **cordes** !

Pour des raisons techniques et esthétiques, nous construirons la toile avec des ressorts, mais nous aurions très bien pu choisir d'utiliser des cordes de piano. Le principe vibratoire est le même. Ainsi les visiteurs vont être invités à toucher (non avec leurs pattes mais à l'aide d'ustensiles variés), jouer, faire vibrer, tirer tambouriner, percuter, actionner les cordes de la toile, qui vont résonner acoustiquement d'abord, puis de manière amplifiée. Grâce à l'artifice des pédales d'effet, nous nous proposons de recréer une **harmonique** originale, sonorité plurielle et propre à *Gisèle*.



La définition de la *toile* comme « **interface sensible** » apparaît extrêmement pertinente : on comprend d'abord qu'elle n'est « ni l'araignée, ni étrangère à son corps », elle en est une « **extension** ». De la même manière, dans notre travail, la toile sera le prolongement de la sculpture. **LA TOILE ET L'ARAIGNÉE NE FONT QU'UN.**

De la même façon, notre œuvre collective de fera qu'**un** : l'araignée, d'abord imaginée par Waj, qui prendra en charge sa réalisation technique et artistique, sera œuvre de sculpteur ; puis vient la toile. En effet, elle **provient de**, elle a pour origine l'araignée (en pensées comme en pratique), elle en découle, elle en sort. Elle est à la fois une conséquence directe et un élément constitutif de celle-ci. Sa conceptualisation et son exécution seront assumées par Héloïse Thibault et Olmo Guadagnoli, artistes-chercheurs musiciens.

Le fait que la toile soit une **interface** permettra au visiteur de se saisir physiquement de l'araignée. Cela lui donnera l'occasion d'apprivoiser cette figure mystérieuse et repoussante, de l'approcher sous un angle nouveau, de la considérer comme un animal sensible et sonore : **araignée mélomane & musicienne**. Par là, ils seront forcés de se positionner eux-même vis à vis d'elle, de décider s'ils seront des proies, produisant des vibrations chaotiques et désordonnées ou bien des prétendants.

Notre intention vise à sensibiliser les visiteurs à l'aspect acoustique du monde qui les entoure, de les encourager à explorer, à écouter, mais aussi à produire des sons, à faire du bruit, s'exprimer, résonner, transformer **l'écoute et le geste**. Nous aimerions les aider à se familiariser avec un environnement sonore complexe et multiple et à interagir avec celui-ci, à enrichir leurs perceptions et à développer au passage quelques notions rythmiques et mélodiques.

Gisèle webmaster incarne un **Maestro**, maître de musique ou encore une « soliste » professionnelle, qui donne une leçon introductive et pratique sur la musique du monde, musique expérimentale ancestrale autant que contemporaine. Notre approche tend à perturber les repères, dépasser les frontières entre les bruits et les sons, ouvrir le champ des possibles propre à la musique électro-acoustique improvisée.

Il s'agira avant tout pour les participants de participer et de partager une expérience. Ce n'est quand même pas tous les jours qu'on peut jouer d'une araignée géante et la faire sonner comme une guitare électrique !

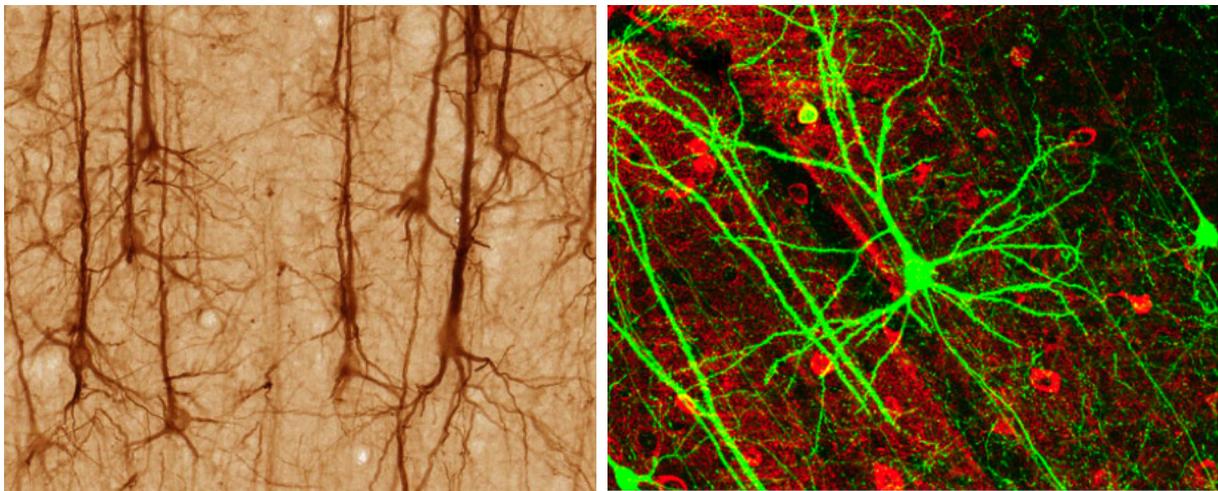


2/ *L'araignée et les neurones*

Gisèle Webmaster ou la mise en abîme des mécanismes du vivant.

« Nous sommes de cette étoffe sur laquelle naissent les rêves, dit Shakespeare. Les rêves et les peurs, les terreurs enfantines, des monstres tapis dans l'ombre, dans le noir, prêts à surgir. Ici est-ce une araignée ou une pieuvre remontant des abysses ? Non c'est une cellule nerveuse, l'une des cellules du cerveau, avec ses prolongement qui lui permettent de communiquer avec tant d'autres cellules du cerveau et du corps et de tisser cette immense toile, qui fait émerger en nous les rêves et les peurs. Une autre cellule du cerveau ou alors une araignée qui évoque nos petites folies, une araignée au plafond. Oui, mais elle est pleine de tendresse et de malice. C'est l'Araignée souriante du peintre Odile Redon »

Ce court texte est la retranscription écrite de « *L'araignée souriante* d'Odilon Redon et une cellule nerveuse du cerveau » racontée par le biologiste Jean Claude Ameisen. Un épisode de la série *Correspondances*.



On peut aussi facilement concevoir que *Gisèle* soit sortie de nos rêves ou de nos cauchemars, qu'elle en soit la matérialisation, la personnification même. Elle est ce **Monstre**, figure ancestrale, créature fantastique, qui montre et qui se montre, qui traduit la toute puissance de la création, qui, s'écartant de la norme, nous force à nous écarter nous aussi et nous met face à face avec l'Autre, avec l'Inconnu. Elle nous renvoie à cet Inconnu à l'intérieur de nous même.

Gisèle pourrait être un de ces phénomènes de foire ou de « *Freak Show* », inspirant terreur et fascination. « - *Une araignée géante ! Oui vous pouvez la toucher, allez-y ! Elle ne vous fera aucun mal* ».

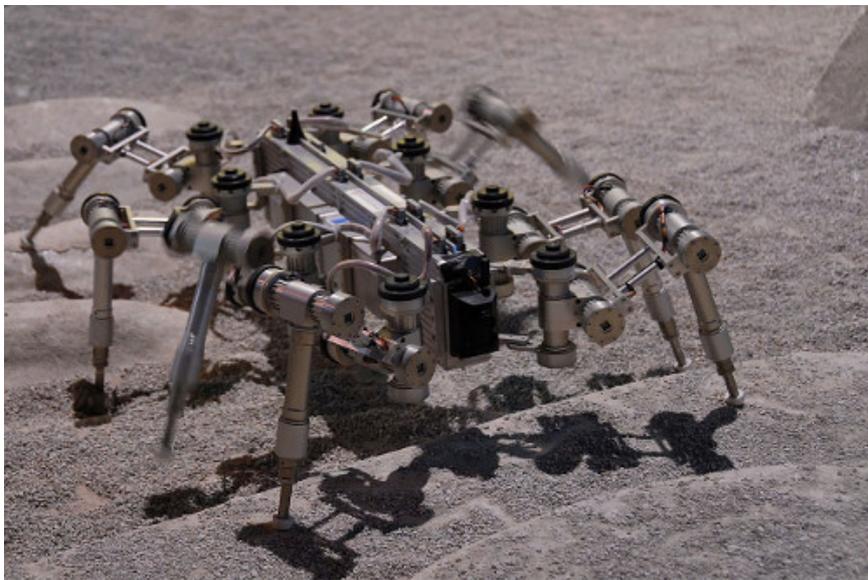
Aucun mal ? Bien sur, car, tout comme l'Araignée d'Odilon Redon « pleine de tendresse et de malice », et comme la plupart de ses congénères, *Gisèle* est inoffensive et ne représente aucun danger. Nous la considérons même comme un **antidote** et la musique qu'elle émet comme un **remède** à toute nos phobies. Nous voulons transformer une situation potentiellement pénible, à savoir la rencontre avec une araignée (ou avec soi-même), en moment de **fantaisie**, de **découverte** et de **poésie**.

Gisèle et sa toile se comporteront comme neurone et synapses, assurant la transmission d'un signal sonore et la **communication** entre les êtres et les choses, l'espace, le temps et l'action, ainsi que l'émergence de **connexions nouvelles**, nouveau chemin, nouvelle spatialité, nouvelles perceptions...

3/ *L'araignée et les innovations*

Si l'on se tourne maintenant du côté des **techno-sciences**, on s'aperçoit que chercheurs et scientifiques sont fascinés par l'araignée et par sa toile. Ils étudient l'une et l'autre dans les moindres détails et sont tentés d'isoler et de reproduire certaines propriétés pour des usages pharmaceutiques, industriels ou militaires.

On a étudié par exemple les venins d'araignées qu'on utilise notamment pour produire des sérums ou des médicaments. Le fil de soie produit par certaines araignées est plus solide que l'acier, il est par exemple utilisé pour fabriquer le réticule des télescopes. Le gène qui contrôle la production de ce fil a été isolé, et l'industrie biotechnique tente de l'introduire dans le génome d'autres espèces pour en faire un OGM capable de produire un fil qui, fabriqué à grand échelle, pourrait permettre de produire de futurs gilets pare-balles plus légers et plus résistants.

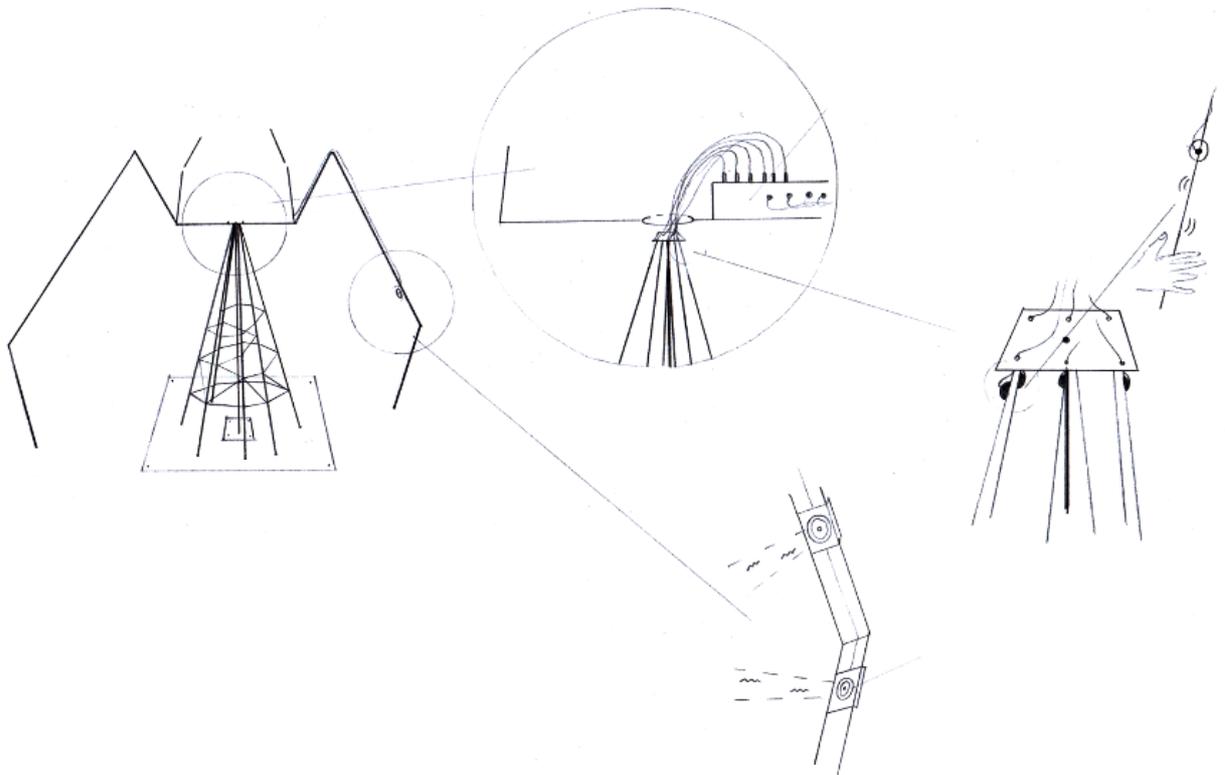
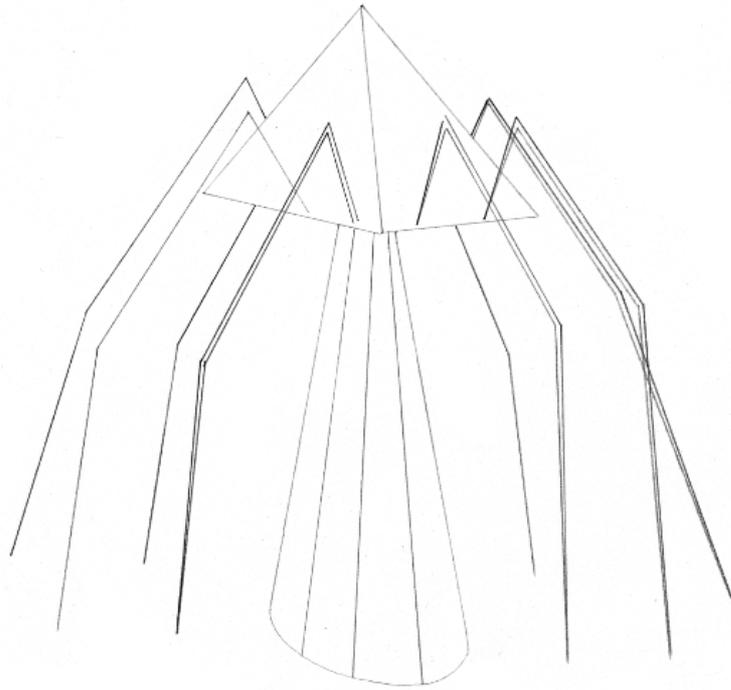


La marche à 8 pattes de l'araignée inspire et influence également la robotique, pour la construction de nouveaux modèles de robots ou de véhicules, terrestres, lunaires voire martiens...

Les pattes de *Gisèle* sont faites de bambous revêtus de noir et articulés. Son corps est en métal, tout comme sa toile. Elle est une sorte **d'hybride**, un croisement de matériaux. Étrange rapprochement entre l'atelier d'artiste et le laboratoire des « apprentis-sorciers » !

Gisèle ne bouge pas à proprement parler, mais la **lumière** viendra accentuer les zones d'ombres, éclairer d'autres parties de manière alternative, créant **l'illusion du mouvement**.

Et puis comme des « inventeurs », nous prêtons un nouvel usage à cette toile, qui deviendra instrument de musique. Ses fils seront des ressorts vibrants, résonnants lorsqu'ils seront percutés, caressés, frottés, quand les visiteurs s'approcheront ou que les artistes joueront et s'abandonneront dans des gestes de transe, à l'image de la « Tarentelle » italienne.



FICTIONS

Gisèle est-elle ?

1/ *Mutante*

On recense plus de 100 films mettant en scène des araignées et pas moins de bandes dessinées. Les araignées sont régulièrement utilisées pour la **peur** et l'**épouvante** qu'elles véhiculent. On les retrouve souvent exprimant l'**ennemi**, le monstre angoissant ou **nuisible** qu'il faut éradiquer pour l'empêcher de prendre possession de la Terre ou d'anéantir l'humanité. Citons quelques films d'horreur ou d'épouvante au nom explicite :

- *Arachnophobia* de Frank Marshall, avec Jeff Daniels, sorti en 1990,
- *Tarantula !* de Jack Arnold avec John Agar et Leo G. Carroll sorti en 1955 ; il y met en scène une araignée géante qui effraie les populations à la façon de Godzilla. Ce film a la particularité d'incruster une véritable mygale agrandie par effet optique, ce qui donne un **effet de réalisme** saisissant pour l'époque.



Le film d'auteur s'est également penché de façon métaphorique sur l'**étrangeté** de l'animal. Pensons notamment à :

- *Spider* de David Cronenberg sorti en 2002,
- La même année, sortait le film d'horreur grand public *Arac Attack, les monstres à huit pattes*, teinté cette fois d'une dose d'humour,
- On se souviendra aussi de *Starship Troopers* ou *Les Patrouilleurs de l'espace*, sorti en 1997, film américain réalisé par Paul Verhoeven, dont le scénario d'Edward Neumeier est librement inspiré du roman de science-fiction *Étoiles, garde-a-vous!* De Robert A. Heinlein. Le scénario suit plusieurs jeunes gens issus de la ville de Buenos Aires durant leur formation militaire jusqu'à une guerre interstellaire entre l'humanité et un peuple extraterrestre nommé ... « Arachnides »,
- En 2014 sort en France le film *Enemy*, de Denis Villeneuve, où l'araignée possède une symbolique propre. Sa présence y permet de déchiffrer l'énigme au cœur du film.



Les Araignées peuvent aussi incarner des **super-héros**, en bandes-dessinées d'abord, puis à l'écran :

- *Spider-Man* en est certainement le plus connu. **Spider-Man**, alias Peter Parker, appartient à l'univers de *Marvel* de la société *Marvel Comics*. Créé par le scénariste *Stan Lee* et le dessinateur *Steve Ditko*, le personnage de fiction apparaît pour la première fois dans le « comic book » *Amazing Fantasy #15* en 1962. Spider-man, souvent traduit en français par *L'Araignée* ou **L'Homme Araignée**, est l'identité que se choisit le jeune Peter Parker après avoir été mordu par une araignée **radioactive**, quand il découvre qu'il possède des **super-pouvoirs**.
- On mentionnera un autre personnage appartenant à l'univers de *Marvel Comics* : *Alistair Smythe*, appelé aussi *L'Anti-Araignée Ultime*. Quand le héros et l'anti-héros se rencontrent le combat s'annonce mortel :



- L'araignée devient *Arachne* ou *Araigne*, créature de fiction qui apparaît à la fin du quatrième livre du *Seigneur des Anneaux* de *J.R.R. Tolkien*. L'antre de l'araignée géante est parsemée de toiles qu'elle tisse et que seule une épée elfique peut couper. Cette créature aux multiples yeux, a l'habitude d'empoisonner ou d'endormir ses victimes,
- Évoquons l'araignée *Aragog* de la série de romans et films *Harry Potter*, reine d'un peuple cruel qui, seule, a tissé un lien de confiance avec un des personnages clef de la saga (*Hagrid* le métis mi géant mi homme),
- On évoquera enfin l'album de *Tintin*, *L'Étoile mystérieuse*, qui joue à deux reprises sur la peur des araignées et qui nous offre une très belle vision d'une araignée à travers un télescope.



Notre *Gisèle Webmaster* s'inscrit dans un concept proche de la science-fiction.

Sa taille de 3 mètres de hauteur et 6 d'envergure, vient en effet perturber l'échelle de la Nature et des êtres vivants : Ses proportions seraient bien inquiétantes si l'araignée était en vie ! Son aspect, sa texture, sa constitution renvoient aux créatures tenant de l'animal et du robot que l'on retrouve dans tellement de comics et de films.

Gisèle est-elle ?

**Animale / matérielle,
Végétale / métallique,
Analogique / numérique,
Mécanique / technologique.**

Alliage, hybride, créature composite à l'image d'une époque en profondes mutations.

Gisèle laisse à penser que l'ordre du monde pourrait s'inverser : Que l'homme agissant en « **Maître** et possesseur » de la Nature pourrait un jour se retrouver à la merci d'autres créatures, d'insectes géants par exemple. Ainsi la menace d'un éventuel désastre nucléaire ou chimique plane au-dessus nos têtes. Et avec lui l'émergence de nouvelles espèces ou d'espèces **mutantes**.

2/ *Sphinge*

Dans *L'Histoire sans fin* (*Die unendliche Geschichte*), le film germano-américain de 1984 réalisé par Wolfgang Petersen, adaptation de la première moitié du roman de Michael Ende, le héros Atreyu est confronté à l'**Oracle Sudérien**, aussi nommé Uyulala, voix féminine désincarnée, qui parle continuellement pour maintenir son existence. Cette oracle mystérieux et omniscient est gardé par trois portes magiques. :

La première est la « Grande Porte de l'Énigme » où deux Sphinges (féminin de Sphinx) gardent l'entrée et foudroient du regard les indécis.

La deuxième est la « Porte du Miroir Magique », grand miroir, semblable à la lune. Il reflète la nature absolue de toutes choses comme celle de celui qui y contemple son image. Pour franchir ce pas, le héros doit affronter son propre reflet.

La troisième est la « Porte Sans Clef », physiquement indestructible, mais sensible à la volonté de qui entend la franchir. Seul l'abandon de son désir ouvre le passage au héros.



L'Histoire sans fin a marqué notre enfance comme une ode à l'imagination et à la fantaisie. Il s'articule, dès la première scène, sur l'opposition entre rêve et réalité. Entre le fils et son père se noue ce qui s'avérera le sujet du film : le combat entre le monde de l'imagination, fait de rêves et d'espoirs et le monde réel et pragmatique.

Le film est construit selon la structure classique du conte, dans lequel un héros, élu, part dans une quête presque impossible pour sauver un pays énigmatique « *Fantasia* ». Au fur et à mesure du déroulement de l'intrigue, on comprend que *Fantasia* n'est autre que le monde merveilleux du livre et de l'imagination.

Il s'agit bien sur d'un récit initiatique dont nous souhaitons transposer et renouveler l'expérience avec une pièce d'art contemporain.

Gisèle, comme « *Fantasia* » est fruit de notre **imagination commune** et l'aboutissement d'un **processus créatif**, un vaste monde où tout est possible comme de chevaucher un dragon volant.

L'image choisie pour illustrer ce propos rend compte de la dimension **onirique** et **contemplative** qui entourent ce projet. Nous réalisons à quel point *Gisèle* est emblématique de notre vision du monde.

3/ **Magicienne**

Pour conclure ce chapitre et apposer comme un point d'orgue à cette collection de signifiants et de références, traversés de champs d'études très variés, venues enrichir le caractère de *Gisèle Webmaster*, nous aimerions mettre l'accent sur une autre de ses dimensions :

L'Araignée-Magicienne.

En effet *Gisèle* a quelques affinités avec le monde de l'occulte, c'est à dire de ce qui est caché, mystérieux. L'araignée fait d'ailleurs partie du **bestiaire des sorcières**. Dans l'imaginaire collectif, celles-ci vivent entourées de leurs animaux favoris, qui leur apportent des aides magiques. Tous ces animaux : le chat noir, le corbeau, le rat, le lièvre, l'araignée, ont en commun avec leur « maîtresse » d'être redoutés et mal-aimés. Ce sont autant de **reflets d'elles-mêmes**.

Les sorcières ou magiciennes ont la capacité de se **métamorphoser**. Le mythe d'Archnée nous renseigne sur l'aptitude de l'araignée à la métamorphose. Si Archnée se voit métamorphosée d'être humain en animal, *Gisèle* connaîtra trois **transmutations** : de matériaux informes en artefact formel, d'un concept en objet d'art, par le geste artistique, d'un objet d'art en concept interactif d'art vivant, par son usage « installationniste ».

Les sorcières ont aussi la capacité de métamorphoser **les êtres et les choses**. En apercevant *Gisèle*, le visiteur-spectateur pourrait craindre de se faire attaquer ou jeter un sort, transformé en casse-croûte, en chauve-souris ou en court-circuit. Il aura facilement peur de s'approcher, de toucher la toile comme on aurait peur d'une créature venimeuse ou d'une plante vénéneuse. Mais il sera métamorphosé par sa découverte de *Gisèle* et de sa musicalité.

Car *Gisèle* est aussi **enchanteresse**, ses pouvoirs sont mélodiques. Magicienne, elle subjugué et captive en usant de sa toile musicale, devenue l'attribut de sa puissance, à la manière de la baguette magique de Merlin. En qualité d'œuvre d'art, elle ravit les sens, le cœur et l'esprit. *Gisèle*, prêtresse ou **initiatrice**, s'avère aussi « maîtresse de son temps ». Sa toile ne sera pas forcément accordée comme un clavecin, mais comme un instrument aux sonorités contemporaines et **avant-gardistes**.

La **MAGIE** recourt ici à deux pratiques :

- **illusionnisme**, car le dispositif de sonorisation sera dissimulé à l'intérieur du corps de l'animal, ses enceintes incrustées dans les pattes comme parties de son anatomie. Le visiteur perçoit d'abord le fond sonore de la toile, puis pianote, actionne les ressorts, le voilà peut être surpris par la réponse distordue ou soutenue qu'il aura généré et qui s'échappe de ces excroissances bizarres situées aux pattes de l'araignée.
- **art magique**, au sens de ce qui produit des effets merveilleux. Ici, la **Magie** désigne à la fois la technique et l'action. Le charme est activé par le mouvement de la main sur la toile, **Magie du geste**, qui transcende. Le bambou et le métal de l'araignée, les ressorts et micros de la toile sont accordés, ils deviennent un **Ensemble**. Le visiteur n'a plus qu'à se laisser charmer, bercer, transporter par les sonorités étranges qui lui parviennent.

INSTALLATION

1/ Dôme

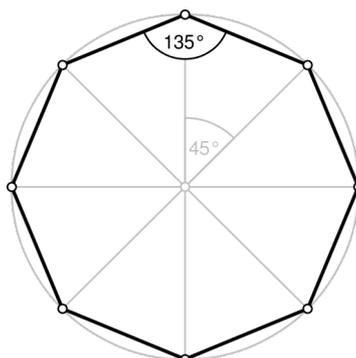
Au cours de sa carrière, Waj a déjà sculpté de nombreux animaux (poisson, chiens, éléphant, girafe, cheval, ours, cochon, brebis, etc.). Pour les représenter, il joue tantôt avec l'échelle, les matériaux, les supports, les couleurs et use toujours d'humour, notamment dans le titre qu'il leur donne. Les animaux sont personnifiés, dotés d'un caractère et d'une identité. L'araignée qui se prénommera donc *Gisèle*, rejoint une ménagerie hétéroclite et farfelue. Premier et unique élément **sombre**, Gisèle est vêtue de noir.



Pour créer *Gisèle*, Waj s'inspire de l'anatomie de l'araignée. Il lui emprunte l'essentiel, 8 pattes et le céphalothorax, dont il nous gratifiera d'une version épurée et **stylisée**. Il a su dégager l'essentiel, simplifier ses formes et lui donner une structure quasi schématique. La **réognition** est immédiate !

En multipliant sa taille par 600 (environ), Waj nous propose de porter un nouveau regard sur l'animal. Curieusement, elle y paraît **frêle** et **délicate**. Malgré ses nouvelles proportions, cette créature qui suscitait tant d'appréhension, nous semble maintenant **fragile**. On dirait bien qu'elle est **suspendue** et que son **architecture** ne tient qu'à un fil.

L'araignée reste néanmoins impressionnante, dominant et surplombant la tête du visiteur. De part la configuration de l'espace, l'explorateur qu'il devient sera invité à s'avancer, pénétrer, passer dedans/dessous, les deux à la fois. L'ensemble du corps et des pattes forme une structure, qui évoque aussi un **abri**. Au sol, les pattes tracent un octogone, figure géométrique particulièrement appréciée des alchimistes, parfait mélange entre le carré (l'Humain) et le cercle (le Divin).



Plusieurs monuments célèbres ont été construits selon un plan octogonal, et notamment le *Dôme du Rocher* à Jérusalem :



Un dôme est un élément architectural qui ressemble à la moitié supérieure d'une sphère creuse. Les dômes relèvent d'une longue origine qui remonte jusqu'à la préhistoire. Au cours des siècles, l'être humain a construit des dômes avec de la paille, de la boue, de la neige, de la pierre, du bois, des briques, du béton, du métal, du verre, de la fibre de verre, du plastique, etc.



Le symbolisme associé aux dômes inclut la maison, le ciel, le cycle, le lieu funéraire. Architecture de prédilection des stades sportifs, le dôme est avant tout le haut-lieu des traditions célestes et politiques.



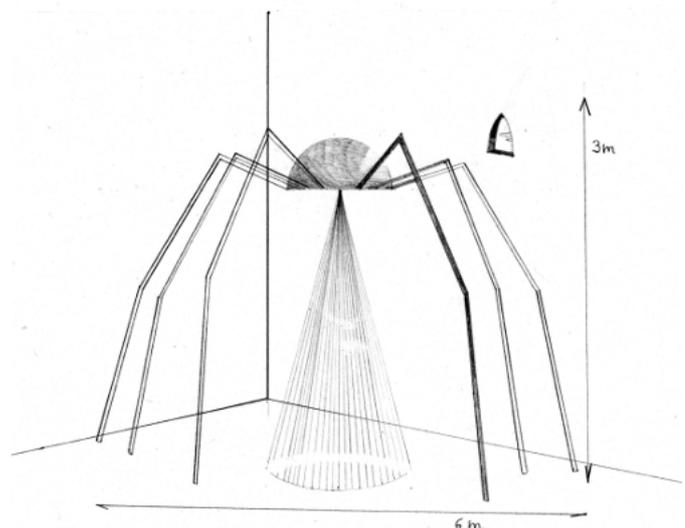
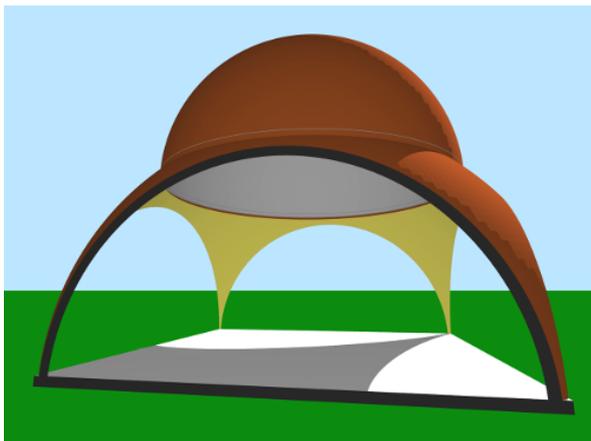
Le voici apanage des avancées techniques et symbole de modernité.



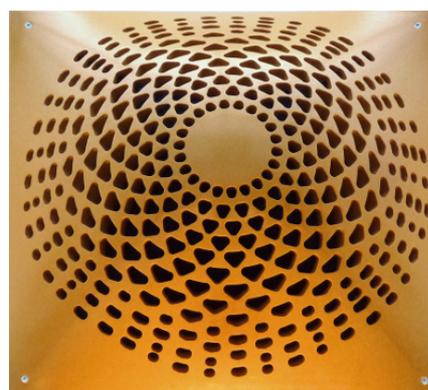
L'artiste Mario Merz va utiliser la puissance « évocative », archétypale et imaginative du dôme. Il crée des « **igloos** », qui représentent à la fois l'habitation, l'intérieur, l'utérus, la boîte crânienne, mais aussi le ciel, la voûte céleste, la planète terre, toutes les planètes, le cosmos...



Le dôme a pour caractéristiques la mise en tension et l'**équilibre parfait des forces physiques**. Il peut également s'appuyer sur une zone de transition comme dans le modèle ci-dessous et comme c'est le cas pour *Gisèle*.



Le dôme ressort également d'une **chambre acoustique**. La forme concave engendre la réverbération du son, crée une qualité particulière d'échos, certaines fréquences en sont renforcées, d'autres absorbées. Dans ses *Dix Livres d'Architecture*, Vitruve décrit ces phénomènes. Ainsi en fonction des matériaux, des dimensions et de certaines particularités, chaque dôme acquiert des propriétés résonnantes spécifiques. Nos enceintes, qui permettent l'amplification et la diffusion du son, fonctionnent selon des modalités similaires.



2/ *Dispositif artistique*

Comme nous l'avons déjà évoqué, le spectateur sera non seulement autorisé mais carrément encouragé à s'aventurer, à déambuler entre les pattes de l'araignée. *Gisèle Webmaster* est une œuvre en trois dimensions, elle convoque les notions de **participation**, d'**immersion** et de **théâtralité** propre à l'**installation**.

Gisèle modifie la perception que le spectateur a de l'**environnement** dans lequel il évolue. *Notre Webmaster* invite à s'appropriier l'espace. Son ouverture amène le visiteur à agir au sein de celui-ci. Le spectateur en devient **protagoniste**, manipulant la toile et créant des ondes sonores, elles-mêmes créatrices d'espaces dans l'espace.

L'emplacement de Gisèle, partout où elle sera exposée, pourra être qualifié de **milieu**, « ce qui entoure un être ou une chose, ce dans quoi un corps est placé et au sein duquel se produit un **phénomène** ». On parlera même d'**environnement**, qui comprend l'**ensemble**, intègre le **contexte** et l'**action**.

L'installation **dialogue** indéniablement avec l'espace dans lequel elle est proposée. **Pour sa première exposition**, *Gisèle* sera installée à la promenade artistique de Molineuf, dans une chapelle. Pour progresser jusqu'à l'autel les **visiteurs, spectateurs, protagonistes**, ne pourront pas contourner ou éviter l'installation, mais seront forcés de passer à travers elle. « *Quel parcours du combattant !* » diront certains.



Le spectateur, pris **par** cette nouvelle configuration de l'espace et inséré **dans** un réseau intriqué de sens, se trouve immergé dans une **nouvelle réalité**. Son imagination et le réel alors confondus, le plongent dans un état **semi-hallucinatoire**. Il se trouve investi aussi bien physiquement qu'émotionnellement, et engagé de fait dans la dimension **initiatique** de l'œuvre.

En franchissant le seuil du lieu d'exposition, nous pénétrons dans un autre monde, **fantastique**, parallèle, quasi **virtuel**, à l'instar d'un **jeu vidéo**.



En effet, la présence d'une araignée géante, quoi qu'artificielle et apparemment immobile, bouleverse nos repères spatio-temporels et perturbe nos fonctionnements cognitifs. Certains se demanderont peut-être s'ils sont les proies d'une créature **extraterrestre** ! Ou bien si cette machine servirait à voyager dans le temps ? Navette spatiale ou nacelle de télé transport pour *little people* ?



L'installation est un **ailleurs**. Le dispositif « **une matrice interactionnelle**. ».

Le protocole d'exposition que nous avons choisi et élaboré tend à articuler différents espaces : l'espace exclusif (dehors), l'espace inclusif, ici pour commencer la chapelle de Molineuf, l'espace de l'œuvre, volume et impact, l'espace « sub-cephallothoraxique », l'espace des visiteurs, depuis leur corps jusqu'à leur aire d'action, l'espace sonore mouvant, mais aussi l'espace de la pensée et celui du rêve. Nous cherchons à créer un **phénomène de résonance à plusieurs dimensions**.

Dans ce sens, nous intervenons en qualité de **scénographes**, nous veillons à l'étude et à l'agencement de l'espace ou de la « **scène** » dans les moindres détails, où tous les éléments sont précautionneusement combinés pour créer un **dispositif artistique**. Par la **conjonction d'aspects visuels et sonores**, nous cherchons à donner à vivre au spectateur une véritable **expérience esthétique**.



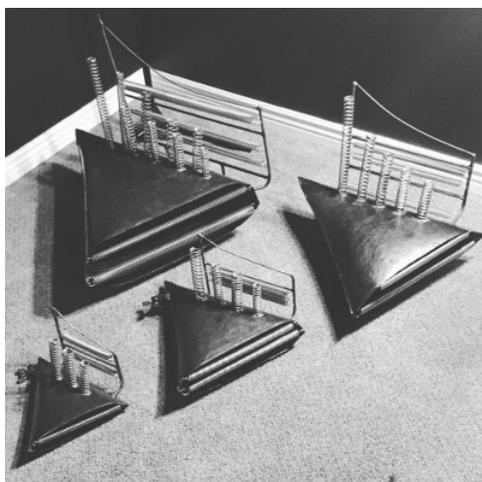
Sciemment, nous avons glissé du **concept d'installation**, vers celui de **dispositif**, plus actuel et plus dynamique.

Il s'agit bien d'un **dispositif artistique**, en ce que nous avons construit un « **réseau de moyens hétérogènes** » agencés de façon à produire, dans un **espace-temps donné**, des **effets de sens** sur le « **récepteur** ».

Cette scénarisation nous permet de mettre en évidence la prégnance de la logique visuelle et sonore, du ressenti sur le discours, de nous déplacer d'une transmission verticale vers une transmission horizontale.

3/ **Objet Sonore Non Identifié**

Gisèle Webmaster – sculpture sonore – a vocation à être **immersiv**e et **interactiv**e. La dimension musicale et sonore envahit et **englobe** l'espace et les visiteurs, devenus des « récepteurs » au passage. Tendue de **ressorts de traction**, la toile de l'araignée est une structure vibratoire. Elle réagit comme un instrument à cordes : **instrument de musique expérimental** ou encore **Objet Sonore Non Identifié**.

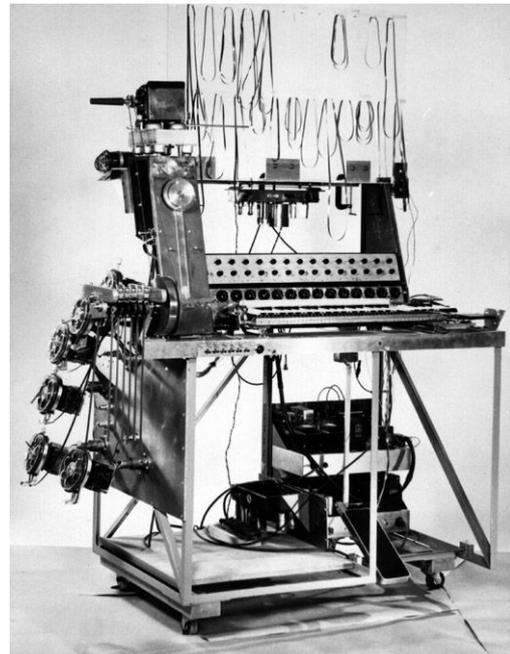
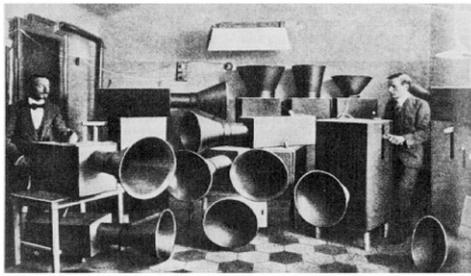


Olmo Guadagnoli et Héloïse Thibault sont des musiciens et des **créateurs sonores** qui explorent et composent des musiques expérimentales depuis une dizaine d'année. Ils jouent *live*, enregistrent, fabriquent des instruments, organisent des ateliers de créations et d'écoute sonores. En 2011, ils ont créé un label – ZAMZAMREC – avec lequel ils publient les expérimentations et compositions musicales, souvent **oniriques** et **avant-gardistes**, d'artistes aux horizons et paysages sonores très divers.

Ils appartiennent à un mouvement qui converge vers une **sensibilité** pour l'**expérimentation** et l'**exploration** de nouveaux moyens techniques et artistiques. Ils s'inscrivent dans cette « tendance » novatrice et contestataire, qui interroge les conventions esthétiques, ainsi que l'institutionnalisation des pratiques, comme la composition et l'exécution musicale. Leur musique ne se cantonne pas aux normes admises et en tant que « musiciens expérimentaux », ils aspirent à toujours plus de liberté dans la création comme dans l'interprétation de la musique.

Le terme « musique expérimentale » est apparu dans les années 1950 en Europe. Toujours sujet à controverses, il désigna longtemps, dans l'esprit du public, une orientation de la musique moderne, savante et élitiste. Ce serait maintenant, **l'ensemble des tendances populaires et avant-gardistes de la musique contemporaine**, qui définirait au mieux ce concept.

Nous avons pensé la toile de *Gisèle* comme un **instrument de musique expérimental** ou, exprimé différemment, un « **instrument fait sur mesure** ». De fait, un dispositif de musique expérimentale est un outil qui modifie ou prolonge un instrument existant, ou une classe d'instruments ou même qui crée une nouvelle classe d'instruments. Notons que de telles créations ne cherchent pas à imiter des sons pré existants. Certains sont créés par des modifications simples, comme des cymbales fêlées ou des objets métalliques insérés entre des cordes d'un piano. D'autres sont fabriqués à partir d'articles de récupération ou créés en mélangeant des instruments acoustiques avec des composants électriques ou électroniques. C'est une pratique qui remonte au début du XXe siècle et qui a vu l'émergence d'**objets sonores** et d'**inventions** plus incroyables les uns que les autres.



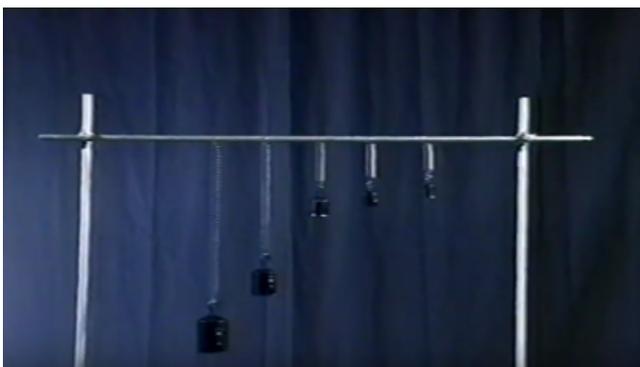
La musique expérimentale est à la croisée de l'**Art** et des **Sciences**, elle participe de la **Recherche** et tend à devenir **expression musicale pure**.

Les débuts de la musicale expérimentale sont concomitants des premiers balbutiements informatiques. Les musiciens/chercheurs se sont servis du matériel des laboratoires de **physique acoustique** et des techniques d'enregistrement **radiophoniques** en les détournant de leur fonction première.

Le **matériau musical** de plus en plus diversifié conduit à une écriture nouvelle, en adéquation avec les nouvelles technologies. Les critères physiques et esthétiques se mêlent. On recourt à la **phénoménologie du son**.

On sait depuis l'antiquité que **le son** est produit par la mise en **vibration** d'un corps matériel (corde, plaque, membrane d'un haut-parleur, toutes choses). La **propagation** de cette vibration dans l'air, de molécules à molécules, jusqu'à notre tympan, fonctionne d'une manière un peu analogue à ce qui se passe dans un **ressort** dont on frappe une extrémité. La zone frappée se comprime puis se détend, transmettant aux spires voisines cette **compression** qui se propage ainsi d'un bout à l'autre du ressort.

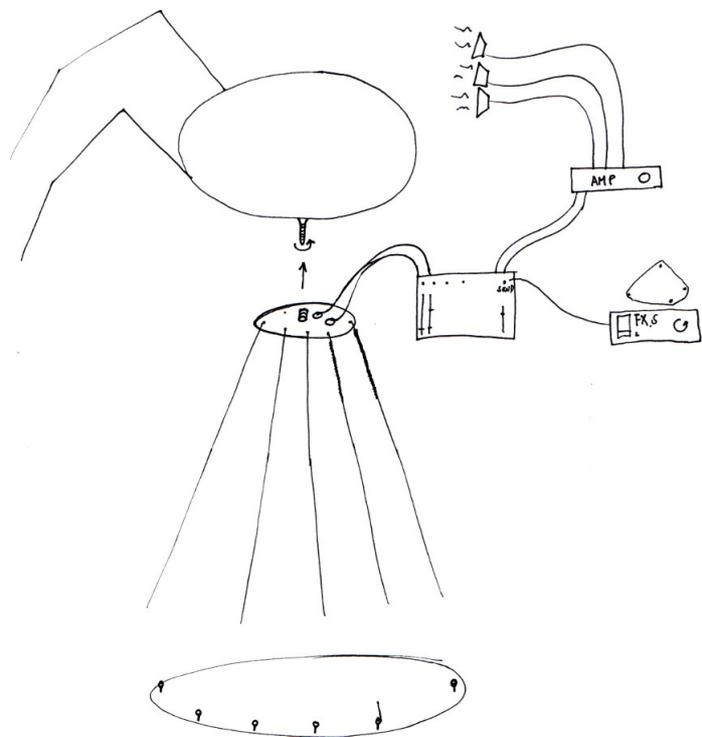
Nous avons justement choisi de tendre la **toile sonique** de *Gisèle Webmaster* avec des **ressorts** et d'aborder de manière empirique les notions de **résonance**, de **fréquence** et de **vibration**.



Les 12 ressorts dont nous avons déterminé la **masse** et la **longueur** sont mis en **tension** ou **accordés** de manière à ce qu'ils vibrent, résonnent ensemble et créent une **harmonique**. Les ressorts sont attachés à une structure en métal, elle même visée sur le corps de l'araignée, qui conduit les vibrations et sur laquelle les micro-contacts sont fixés.

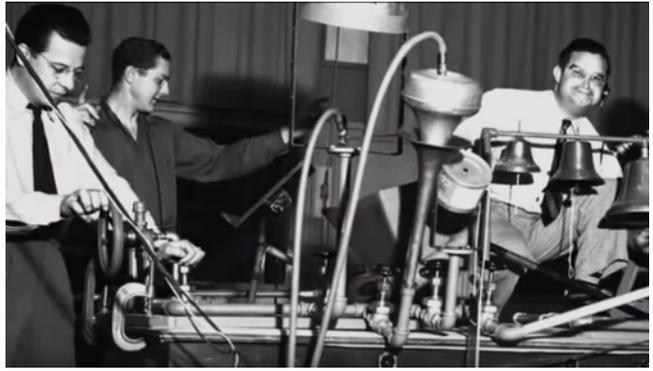
Un **microphone de contact** est un type de microphone conçu pour capter non pas les variations de la pression de l'air, comme le fait un microphone acoustique traditionnel, mais les vibrations d'un matériau solide. Les vibrations sont ensuite converties en **signal électrique, numérique**, dirigé vers des consoles secondaires de mixage et d'effets. Le signal modulé et amplifié est ensuite retransformé en vibrations par les enceintes pour se répandre dans l'espace et parvenir à nos oreilles. Les signaux transmis peuvent, du reste, aussi bien se traduire par des sons que par de l'imagerie.

« ZAMZAM » est une formule magique, celle des musiciens/magiciens qui **métamorphosent** le son, imaginent et conçoivent un **cycle de transformations**, le mettent en application.



Nous envisageons la construction de la toile sonore comme un projet de « **Sound Design** », comme la création d'un **processus** original d'acquisition, de manipulation et de restitution du son.

Dans le film *Berberian Sound Studio* écrit et réalisé par Peter Strickland et sorti en 2012, un ingénieur du son britannique Gilderoy arrive au studio Berberian pour travailler sur ce qu'il croit être un film de chevaux. Il découvre que le film est en réalité un film d'horreur italien. On le voit néanmoins réaliser tous les bruitages du film. Il travaille comme les « sound designers » travaillaient dans les *Studio Disney* pour faire le doublage des premiers dessins-animés. Il utilise toutes sortes d'objets, instruments, mécaniques de son cru pour réaliser des effets sonores, comme la pluie, le tonnerre ou le vent.



Gisèle est une **pièce d'art électroacoustique** et **acousmatique**, du fait notamment de la médiation de l'électricité et des haut-parleurs. Les sonorités métalliques des ressorts orientent l'écoute du côté de la **musique concrète**, de la musique **industrielle** et **bruitiste**.

Quand l'araignée est au repos nous percevons une musique – ambiance noire ou « **dark ambient** » – en arrière plan. Et puis quand les baguettes, « drumsticks » en tous genres s'agitent, frottent, percutent la toile, tout bouge ! On dirait que l'araignée s'anime, qu'elle se contorsionne dans un clair-obscur quasi stroboscopique. Les sons abrasifs se mélangent à des mélodies synthétiques de l'hyperespace.



« C'est de **la noise** ! » comme disent les « français », pour qualifier cette musique **abstraite**, aux accents chaotiques, dont les séquences souvent très courtes et rapides, sont marquées par des sonorités saturées, des grincements et des déchaînements rythmiques. « Non, c'est plutôt de **la drone** ! », cette musique répétitive et bourdonnante.

Aucune règle sur la toile, hormis le goût et l'inclination du musicien **ET** du visiteur qui dispose d'une **panoplie d'objets** pour aller à la conquête -sonore- de cette toile, qui ne manquera pas d'ailleurs de lui renvoyer ses assauts ! Les visiteurs passeront de spectateurs, en écoute passive, à acteurs, en écoute « musicienne ». Ils s'improviseront musiciens, compositeurs et interprètes, et seront libres de se lancer dans une **création instantanée** et littéralement **inouïe**.



Si l'improvisation en musique vient du fond des âges et des cultures, la « musique improvisée » naît vers la fin des années 1960, héritée du *free jazz* et nourrie cependant des musiques du monde entier. Elle continue depuis de se développer et de se transformer.

Les « ZAMZAM » sont de grands adeptes d'**improvisation musicale**, qu'ils pratiquent eux-même en ensemble comme en solo.

Nous envisageons la création de *Gisèle Webmaster*, comme la possibilité de donner à voir et à entendre le fruit de nos recherches et de nos expérimentations, de **transmettre** nos **savoirs** à la fois **théoriques** et **pratiques**, de partager une **expérience esthétique** et **émotionnelle**.

Nous voulons explorer les possibilités de faire naître ensemble **une musique de l'instant**.

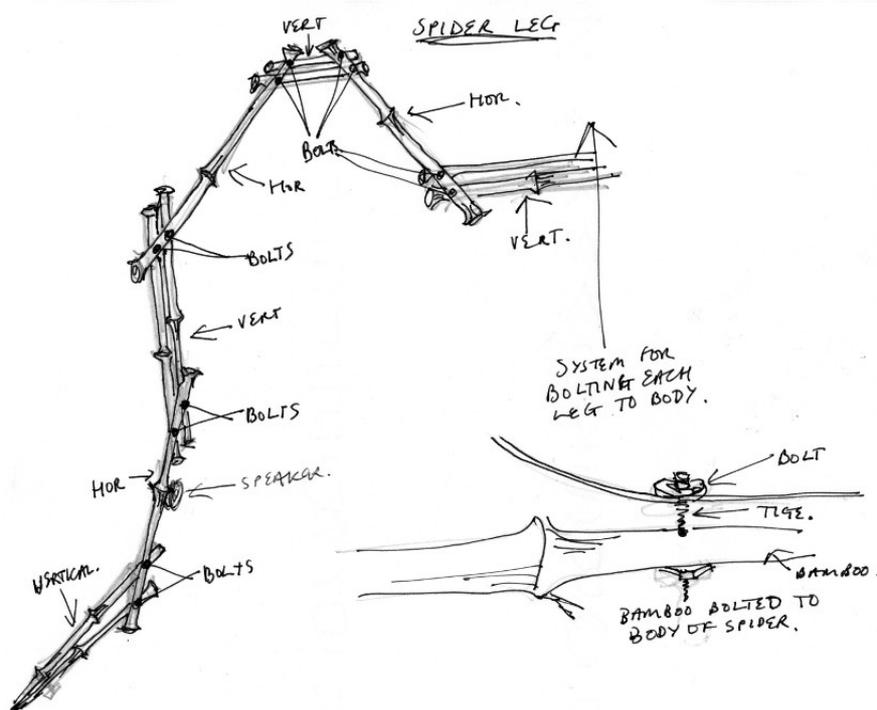
DÉROULEMENT

1/ 1

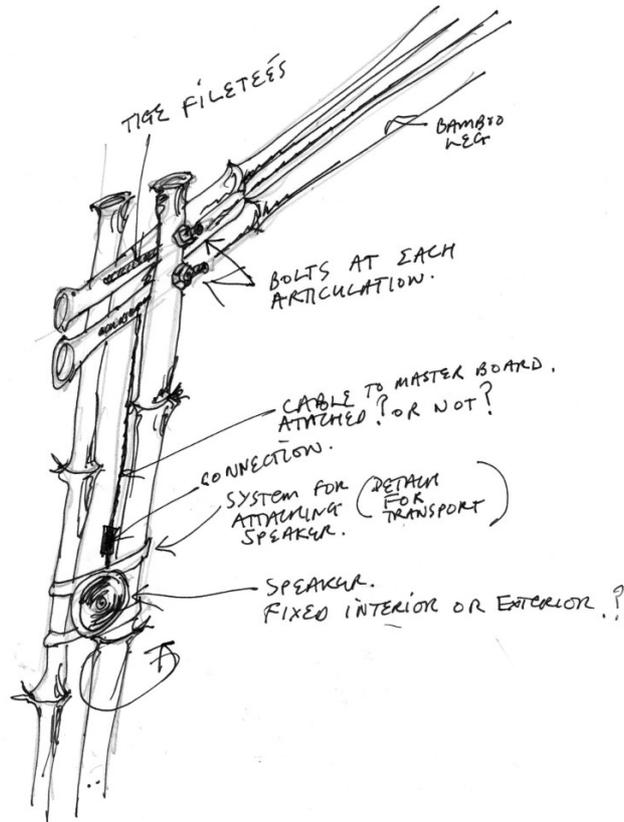
La première étape de fabrication commencera dans l'atelier de Waj à Mareuil-sur-Cher. Il va d'abord réaliser les pattes en bambou, qui seront recouvertes de peinture noire a posteriori.

Le bambou à l'avantage d'être léger, flexible et résistant. Waj affectionne particulièrement ce matériau avec lequel il a déjà travaillé plusieurs fois, notamment pour réaliser un poisson, intitulé *Pesci Sum*. Le bambou est facilement manipulable, on peut le scier, le perforer, il est suffisamment solide pour supporter une charge et de fortes tensions. C'est de plus un matériau naturel.

Les pattes sont articulées, chaque partie est maintenue par des vis aux articulations, qui permettront à chaque patte d'être pliable.



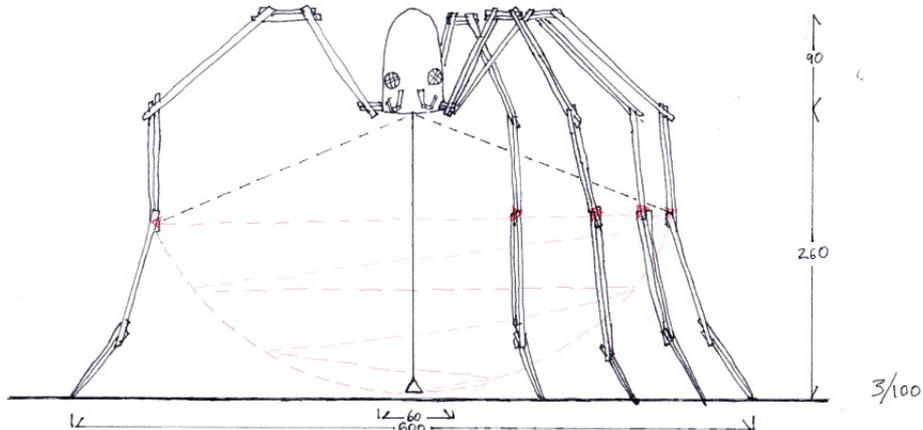
DETAIL SPIDER LEG



Comme nous l'avons évoqué dans le chapitre consacré au dôme, l'architecture de l'araignée réside dans l'équilibrage savant des forces. Le poids est reparti dans les pattes qui fonctionnent comme des arcs ou des voûtes en « encorbellement ».

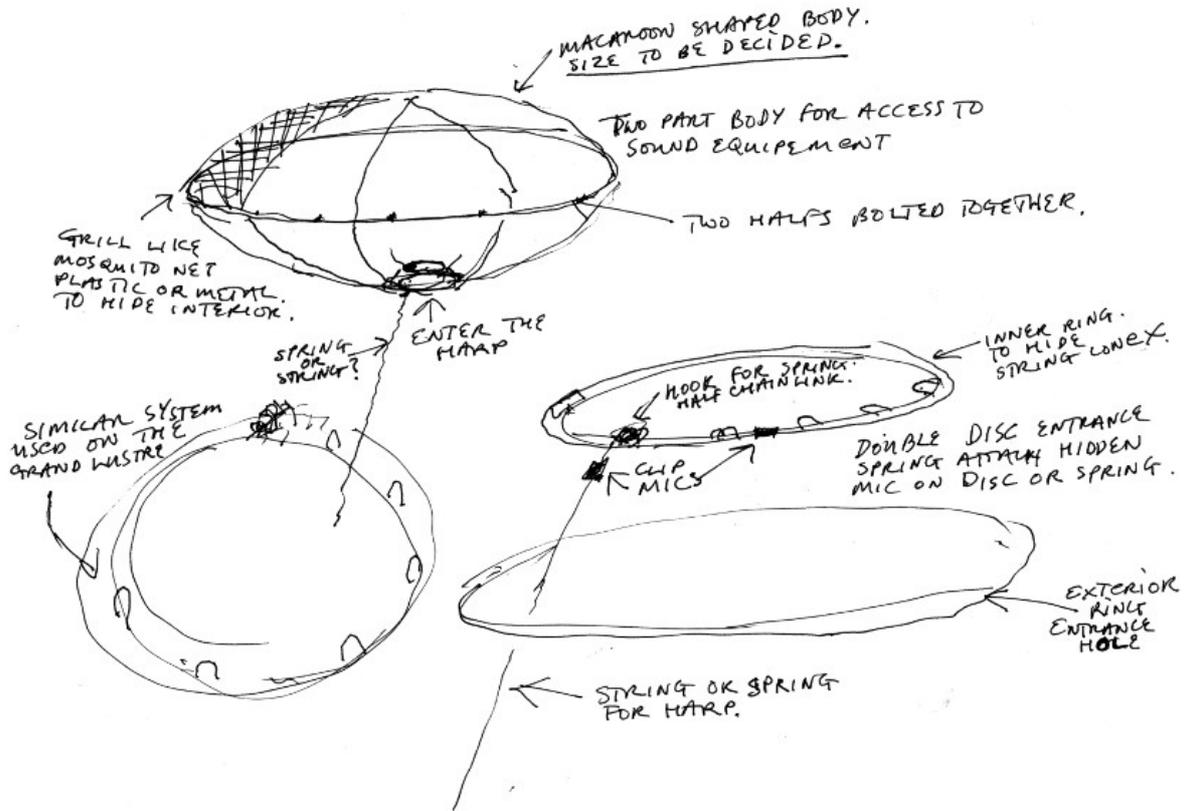
La hauteur au centre de l'araignée est de 3 mètres et elle fera 6 mètres de diamètre.

Le corps est une structure en métal grillagé. Il sert d'unité principale, de plate forme et de console sonore. Il est le **centre de gravité** et le **centre névralgique** de la sculpture.

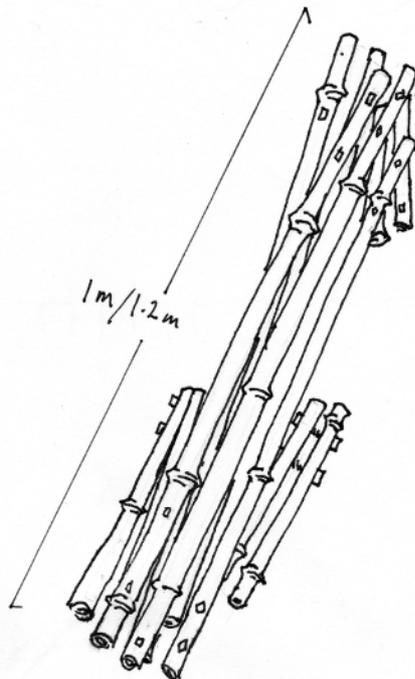


SPIDER BODY

6mm STEEL ROD COVERED WITH MESH.

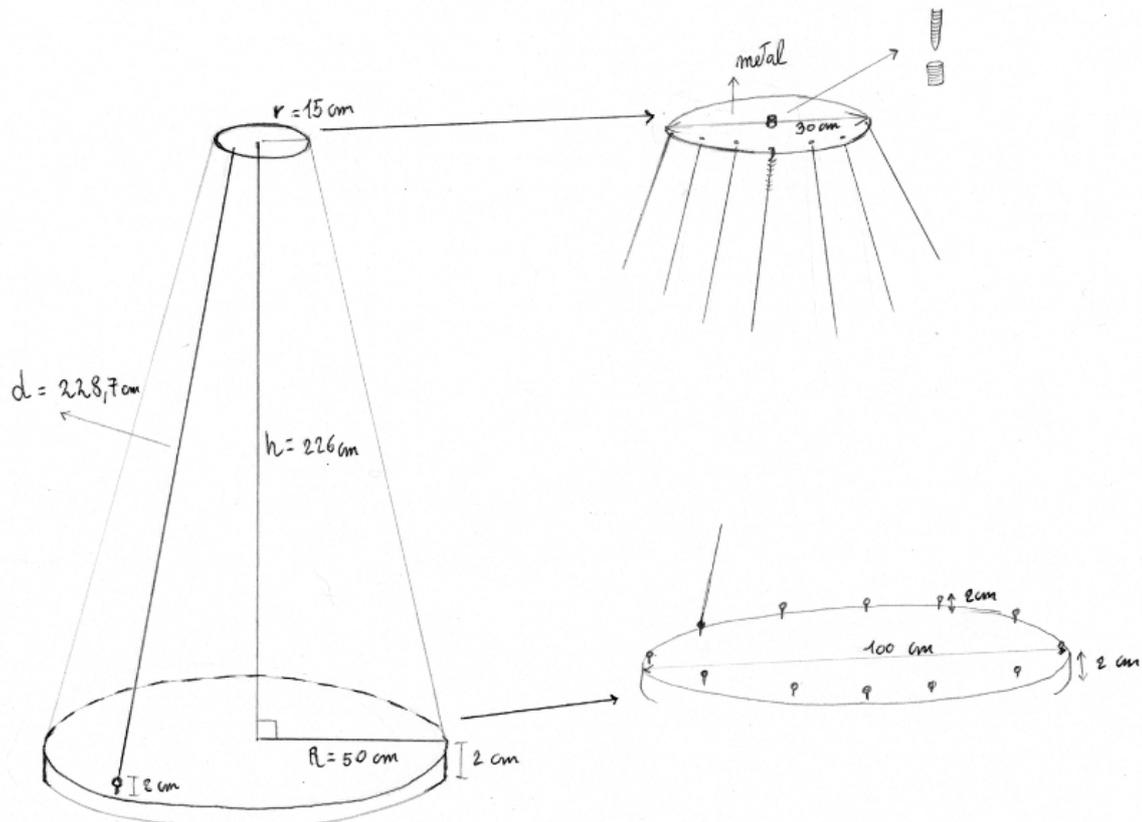


Tous les éléments de l'araignée forment un ensemble de pièces qui s'assemblent comme un kit. Ce qui la rend facilement montable, démontable, re-montable et transportable.

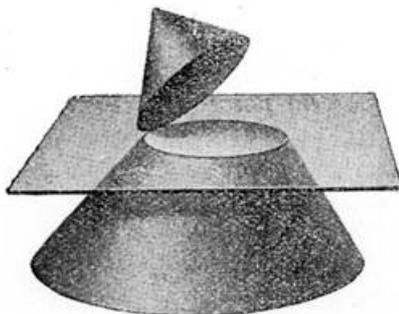


2/ 2

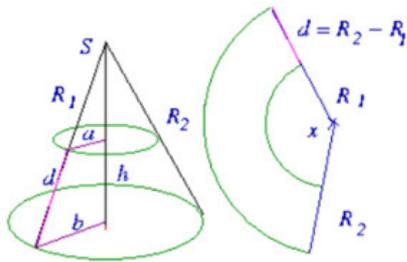
En parallèle, Héroïse Thibault et Olmo Guadagnoli travailleront sur la toile. Ils réaliseront les deux pièces en métal au *FabLab Robert-Houdin* de Blois. La plaque de base, qui mesure 1m de diamètre et 50cm de rayon, et la plaque du sommet, qui mesure 30cm de diamètre et 15cm de rayon. Le disque du sommet sera perforé en son centre et équipé d'un pas de vis qui lui permettra d'être visé sur l'araignée. 12 trous seront répartis tout autour de ce même disque, à la manière des heures d'une montre, pour l'accrochage des ressorts. Sur le disque de la base, 12 anneaux seront soudés, comme sur un cadran également, pour l'accrochage de l'autre extrémité des ressorts.



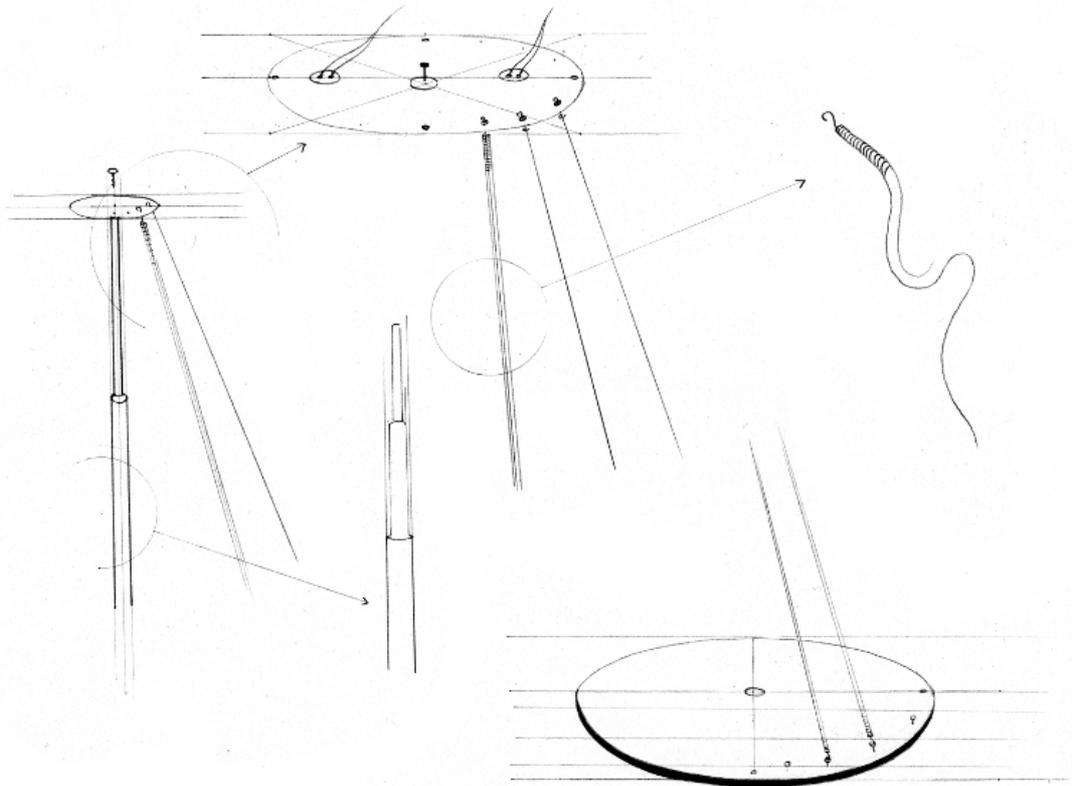
Une fois que les deux pièces seront prêtes, la toile se montera comme un mobile. La plaque du sommet pourra s'attacher à un crochet au plafond et les ressorts seront tendus de haut en bas formant le tronc d'un cône de révolution. De petits calculs nous ont permis de déterminer la longueur des ressorts en tension, soit $228,7 \text{ cm}$.



Tronc de cône

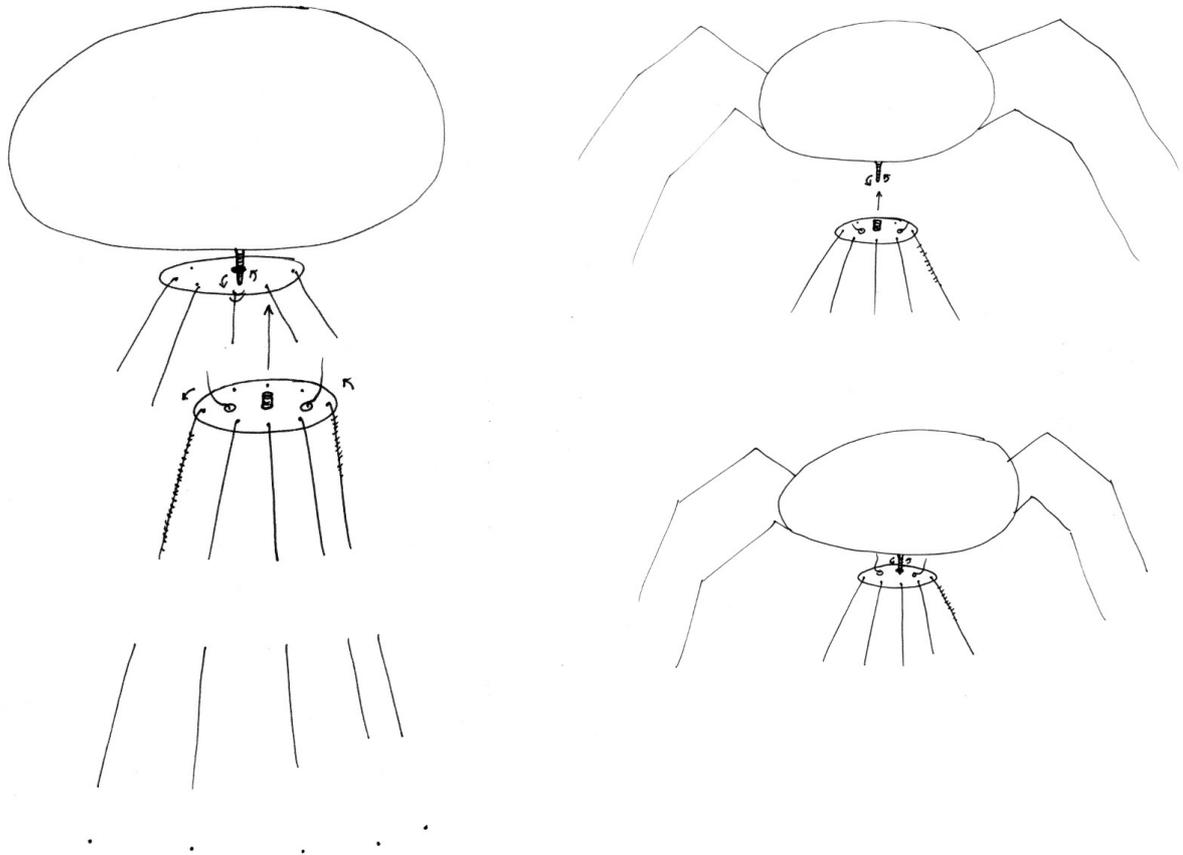


Tronc de Cône	
hauteur h du tronc de cône :	226
rayon a de la petite base :	15
rayon b de la grande base :	50
petit rayon $R1$:	98.01176522463506
grand rayon $R2$:	326.70588408211677
angle x en degrés :	55.09542642787463
aire latérale A_l du tronc de cône :	46700.14464192061
volume V du tronc de cône :	822416.5968322479

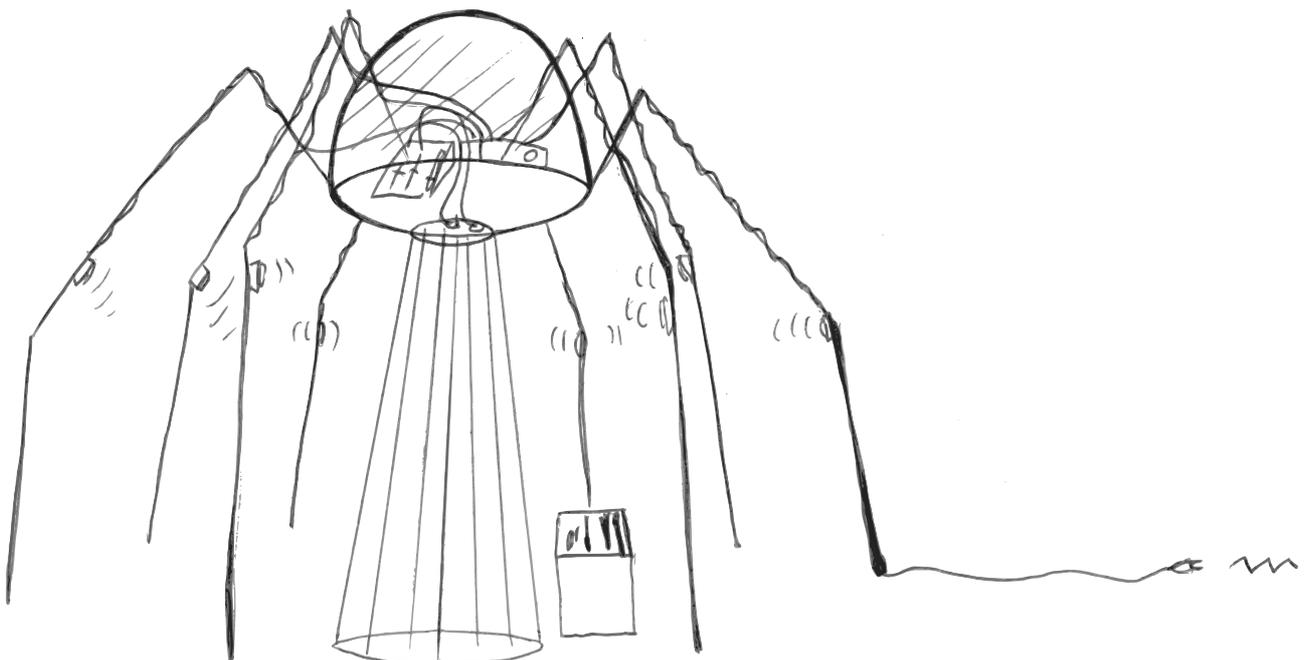


Une fois montée, fixée au plafond et sécurisée, Héloïse Thibault et Olmo Guadagoli pourront commencer les tests sonores. Ils chercheront les **fréquences de résonance** des ressorts, essaieront, acoustiquement déjà, les divers ustensiles pour voir/écouter comment la toile réagit. Ils placeront ensuite les microphones de contact sur la plaque au sommet, qu'ils relieront à la table de mixage. Commencera alors la phase **d'expérimentations électroacoustiques**. Ils multiplieront les effets, expérimenteront toutes les combinaisons possibles de « delay », « réverbération », « distortion » et autres, afin obtenir une sonorité particulière, en accord *Gisèle* et avec la magie de la pièce.

Il sera alors temps de **réunir** le corps et la toile. Nous procéderons à la manœuvre dans l'atelier de Waj. Il s'agira de s'assurer du nouvel équilibre, de la cohérence et de l'harmonie de la structure dans son entier. *Le Domaine Jean-François Mérieau* à Montrichard met également un hangar à notre disposition pour réaliser le montage de la sculpture et de la toile.



Nous pouvons enfin brancher le tout ! Relier les microphones de contact à la **console**, qui se trouve dans le **cockpit**, et relier celle-ci aux **8 enceintes** camouflées dans les pattes.



IN SITU

1/ Promenade Artistique de Molineuf

Gisèle Webmaster sera accueillie à Molineuf en septembre 2017 à l'occasion de la 12^e édition de la Promenade artistique. Nous avons rencontré Monsieur Mandard, ainsi que le Comité qui organise cette manifestation avec passion et beaucoup de sérieux. Nous leur avons présenté notre projet, pris connaissance des lieux, visité et mesuré *la Chapelle* qui nous a été allouée pour l'installation de *Gisèle*.

Nous joignons au dossier un courrier d'engagement, lettre d'accompagnement et de soutien de la part du Maire de Valencisse, Monsieur Jean-Yves Guellier.

Si nous avons les moyens de réaliser la pièce, nous avons convenu de disposer de l'espace 10 jours avant l'exposition qui aura lieu sur 2 week-ends, les 9 et 10, 16 et 17 septembre.

Ainsi nous aurions tout le temps d'aménager l'espace, d'enlever les bancs et autre signes religieux, d'obscurcir les vitraux, de procéder tranquillement au montage, d'ajuster l'ensemble, de régler tous les détails que nous aurions omis, de faire de nouveaux tests sonores et des enregistrements. Nous laisserions évidemment la porte ouverte, pour faciliter les échanges avec les organisateurs, les gens du village, les autres exposants et les curieux venus d'ailleurs.

Ce serait peut-être l'occasion d'organiser une pré-visite, afin que le public puisse découvrir le travail en cours, « **work in progress** ». Nous pourrions aussi imaginer une rencontre avec les scolaires de Molineuf pendant la semaine du 11 au 16 septembre.

Le projet de Promenade Artistique a commencé en 2006, lorsque deux conseillers municipaux ont décidé de suivre l'initiative de l'artiste **Michel Bizieux** d'ouvrir « **les musées en milieu rural** ». Depuis lors, l'exposition a connu une progression constante : d'une dizaine d'exposants et 200 visiteurs la première année, la Promenade propose maintenant une quarantaine d'artistes et sa fréquentation s'est considérablement développée avec plus de 3000 visiteurs en 2016. La promenade artistique rayonne maintenant sur un vaste territoire, du Val de Cisse, à l'orée de la ville de Blois. Les œuvres des artistes exposants illuminent des lieux insolites et des paysages préservés de bords de Cisse que le promeneur découvre au gré de sa fantaisie.

Nous sommes particulièrement enchantés et honorés de participer à cette manifestation, et de contribuer à cette **démarche artistique, culturelle et politique** qui vise à **désenclaver** les territoires ruraux et à redessiner un paysage pour le développement et l'accès à la culture artistique.

Tous les trois, nous avons fait le choix de vivre et de travailler à la campagne, nous nous sentons partie intégrante de cet environnement et nous souhaitons vivement nous impliquer pour l'**émancipation** de ce que nous appelons aujourd'hui le « **milieu rural** ». Nous avons une riche expérience internationale, nous continuons à voyager/travailler dans plusieurs pays d'Europe, comme l'Italie, la Belgique, l'Allemagne, très prochainement l'Espagne et le Portugal et nous entretenons des relations étroites avec l'Angleterre et la Suisse. Nous voulons construire une passerelle, **tisser** des liens entre ici et là-bas pour permettre à **tous de circuler librement dans le monde des Arts.**

2/ Région Centre-Val de Loire

Nous avons pris rendez-vous et rencontré Annie et Christian Charissou, curateurs et galeristes de **La Chapelle Sainte-Anne**, à Tours. Le bâtiment date du 16^e siècle et au 17^e un décor sculpté de Marc Antoine Charpentier a été ajouté dans le chœur. Depuis septembre 2004 ce lieu est devenu espace d'exposition d'Arts Contemporains. La Chapelle accueille de nombreuses manifestations culturelles : expositions, musique, danse, performance. Nous avons pu profiter de l'exposition de Coco Têxèdre qui a investi les lieux et présente ses travaux sur 3 étages. L'espace est très inspirant et les dimensions du chœur permettraient d'y installer *Gisèle*. Annie et Christian Charisson ont reçu notre proposition avec enthousiasme. En effet, comme ils ont l'intention d'organiser une nouvelle **exposition collective** consacrée au son et à la vidéo, ils nous inviteraient alors à participer et à exposer *Gisèle Webmaster*. La date n'est pas encore fixée (fin 2017, début 2018 ?).

Nous avons également rencontré Madame Marie-Claude Dameron, adjointe au Maire de la commune de Noyers-sur-Cher. Nous lui avons présenté notre projet et convenu d'une exposition à la **Chapelle Saint-Lazare** en 2018. La chapelle Saint-Lazare accueille pendant l'été des expositions et des manifestations culturelles. Ses dimensions permettraient également l'installation de *Gisèle*.

Monsieur Xavier Trotignon, adjoint au Maire de la commune de Saint-Aignan nous a reçu. Il nous a exprimé son soutien. Il suit de très près les ateliers et conférences donnés via l'Association Arlequin et ZAMZAMREC. Il s'est engagé à mettre un lieu à notre disposition pour exposer *Gisèle Webmaster*. Nous avons évoqué la **Crypte de la Collégiale** qui reçut par le passé des événements musicaux. Nous rencontrerons le nouveau prêtre dans les mois à venir.

Notre attention s'est également portée sur l'**Abbaye de Noirlac**. Nous avons visité leur site internet et découvert une programmation riche et éclectique, témoignant d'une sensibilité pour les créations sonores et multi-médias. Il serait très intéressant en effet de leur proposer un projet de résidence : *Variations sur le thème de l'araignée sonore...*

A Bourges, nous sommes en contact avec d'anciens étudiants de l'École Nationale Supérieure d'Art (ENSA) qui ont formés le collectif « Points de Suspension ». Ils organisent des concerts, des performances et des expositions dans plusieurs caves de l'agglomération, ainsi qu'un festival « d'aventures sonores » en partenariat avec **Emmetrop**, Centre d'Art à Bourges. Nous aimerions leur proposer de collaborer sur un projet d'installation/performance à la saison prochaine.

Waj a déjà participé à plusieurs **Festivals** et **Biennales** de Sculpture dans la Région Centre. Une fois que l'araignée sera sur pattes, nous pourrions composer un dossier de presse et soumettre de nouvelles candidatures.

Dans un autre registre, nous pourrions envisager d'installer *Gisèle* dans des festivals de musique indépendants. Nous pensons à un festival situé dans la campagne anglaise non loin d'Oxford : **SUPERNORMAL festival**. Il s'agit d'un festival de musique qui a vu le jour en 2010 sur le site d'une résidence artistique. Concerts, installations, « workshops » (ateliers) fourmillent dans le paysage pendant trois jours. Avec ZAMZAMREC, nous avons été invités à deux reprises pour jouer, faire une radio et une « Tape Bakery ». Nous pourrions assurément y retourner avec *Gisèle*. Nous avons également découvert un festival indépendant et *Intergalactic* dans la campagne Tourangelle...

3/ **Ailleurs**

Waj est d'origine anglaise, Olmo d'origine italienne, Héloïse française. Notre collaboration recèle déjà une dimension européenne. Si nous avons d'abord l'intention d'exposer *Gisèle Webmaster* dans la Région Centre et de nous concentrer sur ce territoire pour inventer des situations de diffusion, de transmission et de partage, nous aimerions aussi, dans le futur, faire voyager ce projet.

Héloïse a grandi en Seine-et-Marne et étudié à **Paris**. Elle est toujours en relation avec des espaces, des artistes et des enseignants basés en **Région Parisienne** et avec qui il serait possible de créer des échanges interculturels, d'imaginer expositions et résidences, ainsi que des interventions en milieu scolaire. Nous pensons en particulier à l'Association des *Concerts de Poche*, au *Château de Blandy-les-Tours* et à Madame Dorothee Cuny, qui a organisé « Des Flâneurs » une manifestation artistique et culturelle extraordinaire avec le collège Paul Eluard de Garges-lès-Gonesse.

Olmo et Héloïse sont diplômés de la Haute École d'Art et de Design de **Genève**, où ils ont vécu 7 et 8 ans. Ils continuent de collaborer avec différents artistes comme Thomas Perrodin, des salles de concerts comme la *Cave12*, et des lieux d'exposition comme l'*Espace Labo*. Tous deux ont exposé et participé à des expositions collectives au *Labo*. Cet espace d'exposition promeut la scène artistique contemporaine, régionale, nationale et internationale et permet aux artistes confirmés et émergents d'expérimenter des formes nouvelles. La galeriste Karen Alphonso a déjà sollicité ZAMZAMREC pour une « carte blanche ».

En Angleterre, nous pourrions exposer *Gisèle* et proposer des « conversations » et des « workshops » en corrélation avec la pièce, dans plusieurs espaces ou Centres d'Arts avec lesquels nous entretenons déjà des relations. À **Londres**, *Apiary Studio* est une plate-forme, qui valorise l'expérimentation, la recherche et l'éducation. Avec ZAMZAMREC, nous y avons organisé plusieurs événements artistiques et musicaux. À **Manchester** *Islington Mill* est une ancienne usine de coton convertie en hyper-espace créatif. Concerts, expositions, ateliers, conférences, 50 associations et plus de 100 artistes gravitent et travaillent au *Mill*. Avec H.U.M, nous y avons été invité pour une résidence en 2015, pendant laquelle nous avons enregistré un disque. À **Bristol** enfin, où Olmo et Héloïse ont habité pendant 5 ans, *The Island*, situé au cœur vibrant de la ville, est un espace de travail et d'exposition qui fonctionne comme une communauté d'artistes. Pendant 2 ans, Héloïse et Olmo y ont occupé un atelier/studio de musique, et organisé des événements. Nous entretenons toujours une correspondance avec Dina Ntziora, manager de ce projet.

Tant de projections, réelles ou hypothétiques qui visent à montrer que nous souhaitons amener notre pièce – *Gisèle Webmaster* – à circuler, s'inclure dans des réseaux, des lieux nouveaux, être vue et entendue, touchée, discutée, susciter curiosité et excitation, poser des problèmes peut-être parfois, des questions sûrement, en somme à tisser son propre chemin...

DÉVELOPPEMENTS

Nous prévoyons également le développement de plusieurs actions de sensibilisation auprès des publics de la région, en lien avec notre projet *Gisèle Webmaster* :

1/ **Visites d'atelier et rencontres avec les artistes**

– Pendant la période de construction de l'araignée et de la toile, nous aimerions organiser une **porte ouverte d'atelier**. Nous avons rencontré Kevin Nappey, le Président de l'Association Arlequin à Saint-Aignan pour lui soumettre une proposition, qu'il a validé et que nous pensons mettre en place ensemble, au mois d'août prochain.

Nous avons imaginé une « **randonnée Art & Nature** » sur le mode de la chasse au trésor. Nous allons tracer un itinéraire partant de la Maison de Crôts, située dans le jardin attenant à la Collégiale de Saint-Aignan, pour arriver à l'atelier de Waj à Mareuil-sur-Cher. Nous prévoyons des étapes ou « haltes – découverte des insectes / découvertes sonores » avec interventions d'un entomologiste : observations de la faune et de la flore, concert de clarinette, lecture, dispositif électronique, écoute directionnelle et captations de sons, jeux sonores. A l'arrivée, les participants seront préparés à soutenir la vision d'une araignée géante et à entendre sa toile vibrer. Cette manifestation sera ouverte à tout public. Elle est évidemment destinée aux familles, parents en enfants, mais aussi aux seniors.

Nous avons envie de proposer une nouvelle approche de la nature, de la faire découvrir par d'autres biais et notamment par les Arts. Comprendre comment la nature est une source d'inspiration. Transmettre des connaissances et des émotions et permettre à chacun d'interpréter ses perceptions. Nous voulons également illustrer la démarche de l'artiste et permettre au public d'observer le chemin parcouru de l'idée d'une œuvre à sa réalisation. Une fois arrivé à l'atelier, le public pourra s'approcher, regarder et écouter la pièce en construction, ainsi que les croquis, les maquettes et puis discuter avec les artistes. Il nous semble primordial d'ouvrir les portes de l'atelier et de permettre aux artistes et au public de dialoguer et de partager leurs visions du monde.

– Comme nous l'avons déjà mentionné précédemment, nous avons l'intention d'organiser une **pré-visite** pendant le montage de *Gisèle Webmaster* dans la Chapelle de Molineuf, ainsi qu'une **rencontre** pendant la semaine qui sépare les deux temps forts d'exposition. La pré-visite pourrait être organisée en partenariat avec le Comité d'organisation de la *Promenade Artistique*, viser et mobiliser le public local, les habitants de Molineuf et des alentours, petits et grands, en préparation de la manifestation. La visite intermédiaire pourrait concerner les scolaires, dans le cadre d'une action de sensibilisation en lien avec la Promenade Artistique. Ce serait l'occasion de laisser les enfants déambuler et s'imprégner de l'œuvre, de satisfaire leur curiosité, de leur parler d'art contemporain, d'installation et de musique.

– Enfin, l'exposition de *Gisèle Webmaster*, nous permettrait de poursuivre et d'initier ailleurs le cycle des « **Rendez-Vous Sonore** ». Depuis janvier 2017, Héloïse et Olmo proposent, une fois par mois des séances de « cinéma pour les oreilles ». Présentation et diffusion de pièces musicales et de créations sonores. Programme de **découverte, d'écoute** et de **discussion** autour du son et de la musique.

Ce cycle propose à un petit groupe de participants, enfants et adultes, de faire une incursion dans l'univers de **la musique expérimentale**, « musique contemporaine ou ensemble des musiques se caractérisant par une large tendance à l'expérimentation, c'est-à-dire une exploration de nouveaux moyens techniques et artistiques ». Nous aborderons un large panel de genres musicaux, en nous tournant plus spécialement vers **la musique électro-acoustique**, qui « recouvre l'ensemble des musiques faisant usage de **l'électricité** dans la conception, la réalisation ou la production des œuvres. »

Comme au cinéma, les auditeurs entrent, s'installent, la lumière se tamise et la diffusion commence...

Pendant l'écoute, les participants sont invités à traduire ce qu'ils ressentent. Ils disposent pour cela de papier et de crayons. Ils sont libres de profiter de l'écoute, d'écrire ou de dessiner. Des questions posées au préalable peuvent les aider à affiner leurs **perceptions auditives**.

À l'issue de chaque morceau, les participants partagent et analysent leurs **impressions**. Les moments d'échanges sont aussi ponctués d'interrogations et de réflexions, qui viennent enrichir une **recherche** à la fois personnelle et collective.

Cet atelier a pour buts : d'apprivoiser un environnement sonore complexe, de se familiariser avec des sonorités et des musiques nouvelles, d'enrichir ses connaissances et de développer **des facultés propres à l'oreille**. Nous nous concentrerons notamment sur notre propension à « **représenter** ». La musique nous plonge dans un état proche du **rêve** ou de la **lecture**. Elle nous met en capacité de produire des **images** et suscite des **émotions**. Nous aborderons quelques notions relatives à la **physique du son** et à ses possibles **effets physiologiques**.

Cet atelier n'est pas forcément destiné à la production d'un objet, même si nous prévoyons de réaliser **un fanzine** regroupant les notes et les dessins réalisés lors ou en marge des écoutes.

Nous avons conçu les « Rendez-Vous Sonores » comme un **espace-temps**, *Invitation au Voyage*, un moyen de faire se rencontrer **les mondes** (intérieurs et extérieurs, réels et imaginaires) et d'approcher « la musique comme ce qu'elle est essentiellement : un bruit volontaire, un son voulu, désiré, construit, architecturé, à intercaler dans le grand concert silencieux du monde, non pour en perturber l'harmonie, mais pour obtenir de cette harmonie matière à variation. »

Voici l'occasion de s'arrêter et de consacrer un **moment** au seul plaisir ou à la seule **action d'écouter**, de s'immerger dans la **matérialité des sons**, de vivre et de partager une **expérience**.

<http://www.zamzamrec.org/RDVvoyageSonore.html>



2/ Ateliers de création

Au cours de l'année scolaire 2017-2018, nous aimerions mettre en place des ateliers en direction des écoles, des médiathèques, associations et organismes de la Région Centre-Val de Loire. Les actions se dérouleraient prioritairement en milieu rural et s'adresseraient aux habitants de ces territoires. Nous tâcherions de favoriser une mixité sociale et générationnelle :

– Travail pratique et poétique autour de l'araignée :

Waj propose de développer un travail sur la représentation de l'araignée, **atelier de dessin** (pastel, fusain, monotype). L'accent pourra être mis sur l'observation de l'araignée (biologie) ou sur l'imagination (dans l'art). **Atelier de sculpture**. Fabriquer une araignée, à partir de matériaux trouvés dans la nature (branches, bogues, pommes de pin...) ou de matériaux de récupération (plastique, polystyrène, carton, papier, emballages...).

Ces ateliers sont destinés aux enfants, pendant ou en dehors du temps scolaire, ainsi qu'aux adultes.

– Ateliers de création sonore :

Héloïse et Olmo proposent des ateliers de création artistique et musicale : **fabrication d'instruments de musique et improvisation**.



L'objectif principal de cet atelier est de faire découvrir **la musique électro-acoustique** de manière **active**, en plaçant les participants en position de **musiciens**, mais aussi d'**ingénieur**, de **chef d'orchestre** et de **producteur** !

Nous voulons engager les participants (enfants et adultes) dans un véritable **processus créatif**, en leur offrant l'opportunité d'**imaginer**, de **concevoir** et de **réaliser** des instruments de musique **originaux et futuristes**, avec des objets et des matériaux de **récupération**, augmentés d'**éléments électroniques**. Puis de **jouer**, de **composer** et d'**enregistrer** de la musique.

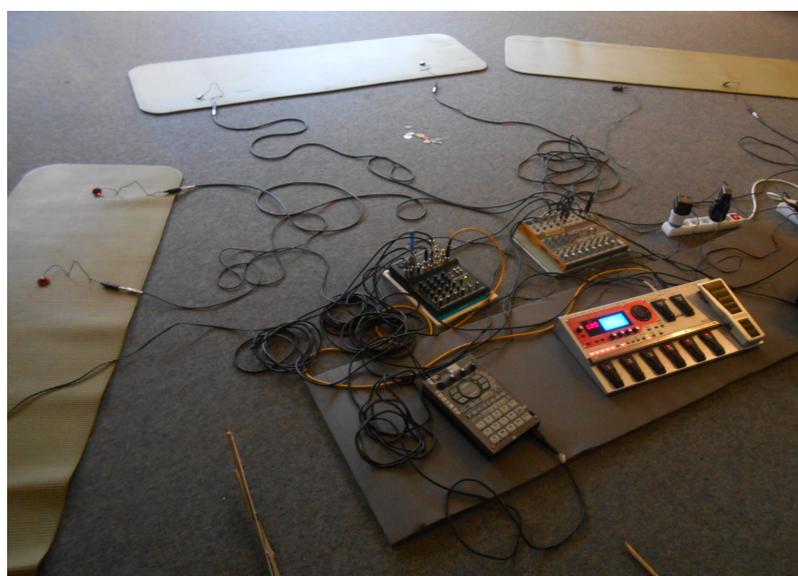
Nous commencerons par une phase de **conceptualisation**. Nous travaillerons à partir de dessins, croquis ou de prototypes.

Suivra la **fabrication**. Nous présenterons en détails les notions et principes de base, nous mettrons outils et matériaux à disposition de chacun.

Nous envisageons en effet la **transmission** comme une **pratique collective**, nous ferons donc au mieux pour accompagner tous les participants vers l'**autonomie**.

Une fois que chaque participant aura réalisé son « **objet sonore personnalisé** », nous les encouragerons à explorer les **propriétés résonnantes, rythmiques et mélodiques** de leurs instruments.

Puis nous introduirons **les microphones de contact** et inviterons les participants à brancher leurs instruments sur **une table de mixage**, elle-même reliée à **des effets** de modulations du signal sonore, ainsi qu'à des **enceintes**.



Les participants pourront alors faire **l'expérience** de la **dimension électrifiée du son**, sentir la manière dont celui-ci peut être **amplifié, altéré, transformé...**

Ils pourront ensuite s'aventurer du côté de l'**improvisation** en solo, par petits groupes, puis tous ensemble.

Nous les guiderons grâce à un travail sur **l'écoute** : écoute de l'espace, écoute de soi, écoute des autres. Nous aborderons la variété des modes de jeux : comme l'imitation, l'opposition, la rupture, le crescendo, etc. Nous discuterons place du **silence**.

Nous travailleront sur les durées, la notion d'erreur, la question du hasard et de l'accident, les notions de timbres, de couleurs, de prise de parole. Nous traiterons de quelques principes propre à l'**orchestration**.

Forts de ces **compétences** nouvelles, nous espérons que nos musiciens DIY parviennent à s'entendre et à s'exprimer musicalement, à composer dans le vif pour faire naître ensemble cette « **musique de l'instant** ».

Nous poursuivrons par une ou plusieurs séances d'**enregistrements**. Ce qui nous permettra d'aborder des questions relatives à la prise de son et au matériel.

Si le temps et la logistique le permettent, nous pourrons également aborder le **montage**, édition et mixage des pistes enregistrées.

Nous conclurons cet atelier par une **restitution**, en imaginant soit **un dispositif de diffusion**, installation sonore ou production d'un objet (CDR/cassette/page web) soit un **concert** en public.

Les productions plastiques et sonores seront archivées numériquement via le site de l'Association ZAMZAMREC.

La durée de cet atelier est modulable. Il peut être envisagé sur quelques jours ou développé sur une longue période.

<http://www.zamzamrec.org/DIYorchestra.html>

Au mois de mai et juin 2017, nous allons accomplir une adaptation de cet atelier dans le cadre d'une ACTION SOCIALE auprès de « demandeurs d'emploi longue durée bénéficiaires du RSA » à Saint-Aignan. Nous espérons créer une situation inédite qui participera de l'épanouissement personnel, de la valorisation des participants et de leur intégration sociale.

Ainsi, utiliser les technologies d'aujourd'hui incite à appréhender les paysages sonores de demain. De même le fait de récupérer et de réutiliser des matériaux s'inscrit dans une démarche écologique et citoyenne tournée vers l'avenir.

Les Ateliers ZAMZAM sont dédiés à la musique et axés sur la recherche et la connaissance de soi, du son et des autres. Ils sont pensés comme un espace de liberté et d'apprentissage, comme un territoire propre à l'imagination et à l'expérimentation.

3/ **Publications**

En parallèle de la création de *Gisèle Webmaster* et pour accompagner sa sortie dans le monde, nous imaginons une série de publications :

- Une **brochure** gratuite, noir et blanc, au format A4 plié en deux, en libre service lors de la Promenade Artistique. Les visiteurs pourront ainsi garder une trace de *Gisèle*. Il figurera également une image et les éventuelles rencontres avec les artistes.
- Un **catalogue d'exposition**, qui prendra la forme d'un **livre d'artiste** réalisé à 30 exemplaires par Béatrice Angebert, publié par *GRRR BOOKS* ! Ce livre regroupera des productions plastiques en 2 dimensions autour de l'araignée (dessins, gravures, monotypes, collages), un texte de Monsieur Aurélien Lemant, écrivain, auteur, comédien et une couverture composée en typographie et réalisée sur une presse à essai.
- Une **cassette**, publiée en 50 exemplaires par le label ZAMZAMREC. Il s'agira d'une pièce musicale composée pour la toile de Gisèle, « performée » sur celle-ci et enregistrée soit dans l'atelier de Waj soit dans la Chapelle de Molineuf avant le vernissage. Une attention particulière sera portée à la partie visuelle, pochette et insert pour rappeler l'araignée.
- Un **document-archive**, qui regroupera dessins et maquettes de la sculpture, ainsi que les photographies prises en cours de réalisation, puis en situation d'exposition et de performance.

CONCLUSION

Nous espérons avoir transmis au lecteur l'**essentiel** de notre projet de « Sculpture Sonore Monumentale & Interactive ».

Nous avons tâché d'exposer et d'analyser les **concepts** qui sous-tendent la création de *Gisèle Webmaster*. Nous avons détaillé les phases de **conception** et de **montage**. Développé la **topologie** et le **dispositif artistique** mis en **œuvre**. Explicité comment, au contact de *Gisèle* et de sa toile, artistes **et** visiteurs se trouvent engagés dans un « **processus artistique expérimental** ».

Nous sommes donc invités à faire une **EXPÉRIENCE esthétique et émotionnelle**.

- À interagir avec la pièce de manière **sensible, réflexive et musicale**.

- À dépasser nos peurs pour entreprendre « **Le Voyage** » :

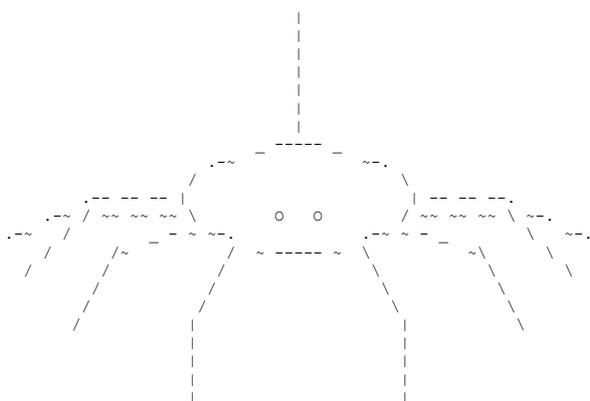
« *Plonger au fond du gouffre, Enfer ou Ciel, qu'importe ?
Au fond de l'Inconnu pour trouver du nouveau !* »

Gisèle Webmaster – chimère musicienne – œuvre multi-média, aboutissement d'une **COLLABORATION** entre trois artistes, a une portée éminemment **poétique et politique** :

Elle nous enjoint à **TISSER**.

Tisser des liens entre le connu et l'inconnu, entre soi et l'autre, entre soi et soi. Tisser de nouveaux chemins dans l'espace, dans le temps, dans la pensée. Tisser des mots, tisser des images, tisser des sons. Tisser des histoires, des relations, des sentiments. Tisser des couleurs, des notes de musique, des tiges de bambou. Tisser des informations, tisser du sens, tisser l'avenir...

TOUT COMME L'ARAIGNÉE : TISSER LE FIL DE LA VIE !



Nous tenons à remercier tout particulièrement Monsieur Jean-François Martine, historien et historien de l'art, pour son soutien et l'aide précieuse qu'il nous a apportée, pour sa lecture minutieuse et bienveillante.

<> **Héloïse & Olmo** - zamzam[at]zamzamrec.org – 0788690531 <> **WAJ** - waj[at]orange.fr – 0637735281 <>